DVD ROM
Dupla DVD
6 DEMO
13 VIDEO
teljes játék
ALONE IN THE DARK 4
PC GURU
Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2006. No. 10.
bemutató
KANE & LYNCH
A Hitman alkotóinak legújabb játéka
teszt
FIFA 07
Faragó Richárd és Hajdú B. István kommentárjával
64. oldal
Bad Day LA
teszt
20. oldal
JUST Cause
bemutató
38. oldal
F.E.A.R.
bemutató
ára:
1846 Ft
előfizetve:
1384 Ft
JADE EMPIRE
46. oldal

FÉRFIAKRA HANGOLVA
ÚJ!
NIVEA body
FOR MEN
Vitalisierende
Body Lotion
Revitalisante
NIVEA BODY FOR MEN VITALIZÁLÓ TESTÁPOLÓ
az első testápoló a NIVEA-tól kifejezetten férfiak számára.
Vitalizál, hidratál és gyorsan beszívódik,
anélkül, hogy nyomot hagyna a bőrön.
www.NIVEA.hu/bodyformen
NIVEA BODY. ÉREZD AZ ÁPOLÁST!

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428

Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Kereskedelmi igazgató:
Mosolygó Kitti
Tel: 06-1-888-3407
E-mail: kmosolygo@vogelburda.hu

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesitőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

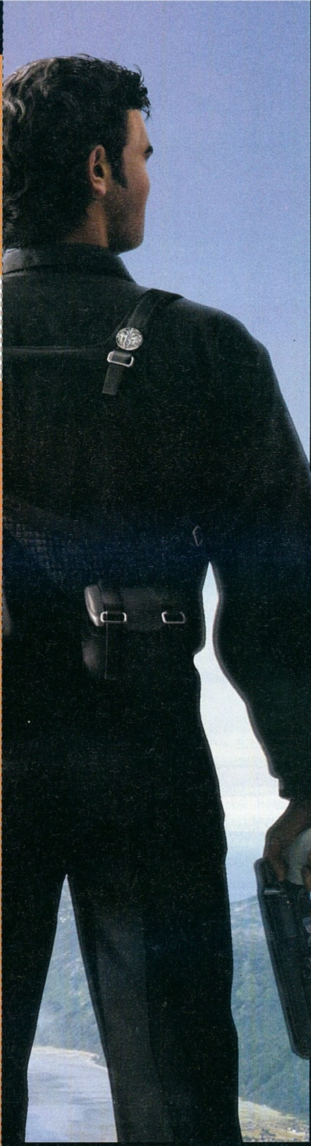
Nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan virusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



SZIASZTOK!

Ebben a hónapban rengeteg örömhírrel szolgálhatok. Először is mindannyian túléltük a Szigetet, ami azért nem volt könnyű feladat. Másodszor végre sikerült találnunk egy olyan internet-kávézót, ahol havi rendszerességgel megrendezhetjük az évek óta tervezett PC Guru játékshow-kat. Szeptember 28-án minden rajongót szeretettel várunk a Mamut 1 mozija elé! Az itt található ProGamers Cyber Caféban 160 négyzetméteren 80 csúcsminoségu számítógéppel várunk benneteket. A PC Guru partik alkalmával találkozhattok a Guru-csapat összes szerkesztojével, ráadásul ki is hívhattok minket egy Battlefield, Unreal Tournament, vagy CS meccsre is.

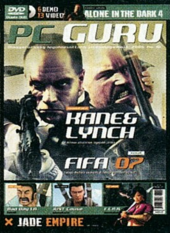
Ugyancsak örömmel jelenthetjük, hogy idén először magyar szinkronnal került Grath asztalára az aktuális FIFA. A 07-es epizód Faragó Richárd és Hajdú B. István kommentálásával olyan hangulati pluszt kapott, hogy már ez önmagában elég lett volna a sikerhez, nem csak a szinkron lett fantasztikus, a játékmenetbeli változások is nagyban hozzájárultak, ahhoz hogy minden idők egyik legjobb fociprogramjával legyen dolgunk.

Más: sajnos ebben a hónapban is akadt egy kis gond a teljes játékkal. A Beyond Divinity ugyanis egyszerűen nem volt hajlandó DVD-ről elindulni. A kiadó már orvosolja a problémát, úgyhogy a jövő hónapban ti is kipróbálhatjátok az elmúlt évek egyik legjobb akció-RPG-jét. Addig érjétek be a legendás Alone in the Dark negyedik epizódjával.

SASA

A Guru legyen veletek! A

PC GURU team!



FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2006. SZEPTEMBER 29-én jelenik meg!

20 JUST Cause

05

AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Alone in the Dark: The New Nightmare 08 DVD-melléklet

10

BEMUTATÓK

10 Hírek 20 Just Cause 26 Kane & Lynch: Dead Men 30 Infernal 34 Vanguard: Saga of Heroes 38 F.E.A.R. Extraction Point 40 Caesar IV 42 QuakeCon 2006 46 Jade Empire

52

ISMERTETŐK

52 FIFA 2007 56 FIFA 2007 Interjú 58 CivCity Rome 64 Bad Day L.A. 68 Civilization IV: Warlords 72 Dungeon Siege 2: Broken World 74 Fire Department 3 76 Kerekasztal a magyar játékfejlesztésről

82

ROVATOK

82 A világ legbefolyásosabb emberei: David Cage 84 Gondolatébresztő 86 Játék mentőöv 90 NosztalGuru 102 Sony PSP rovat 110 Mobil játékok 112 Homok a gépezetben 114 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv

92

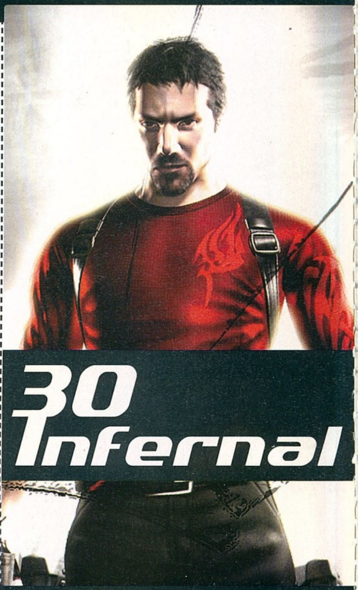
HARDVER

92 Hardver hírek 98 ATI-AMD összeolvadás 99 Alaplap-ajánló 100 Hardware bemutatók 104 HD: Nagyban játszani 106 Web 2.0 108 Netbazár

120

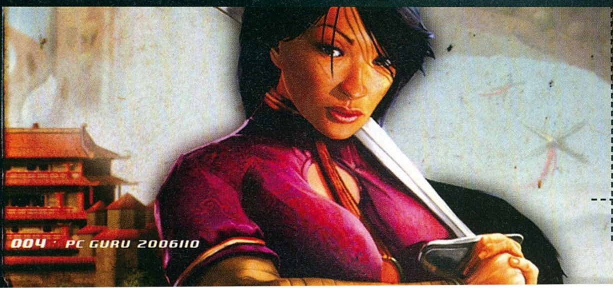
KÜLVILÁG

120 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...



30 Infernal

46 Jade Empire



Mi volt a nyár legkirályabb pillanata?

Gaben

A nyár legjobb pillanata pár perce történt amikor elolvastam amit Joc barátom írt. Hogy valakinek az legyen a legkirályabb pillanata hogy rugott egy gólt egy focimecscsen... Na mindegy, azért az is vicces hogy nekem nem jut eszembe semmi. Azt hiszem azért mert az egész nyarat végigdolgoz(tam)om..Tudom ezt már mondtam, és ne gondoljátok hogy panaszkodom. Dolgozni jó...

Sasa

Az idei nyár egyik legvidámabb estéjét a Zöld pardonban töltöttem. Shoebaronnal és Kuszkusz barátommal elhatároztuk, hogy egy Fish! koncert keretében búfelejtő bulit tartunk. A sors úgy hozta, hogy abszintozással kezdtünk.
A meggyújtott alkohol hosszú másodpercek után sem akart elaludni, ezért úgy döntöttem, elfújom a lángot. A kifröcscsent méreg a felszolgáló legnagyobb örömére lángra lobbantotta a pultot, amit nagy nehézségek árán eloltottunk, de a pohár még mindig lángolt. Egy hirtelen, de rossz ötlettől vezérelve úgy döntöttem, a tenyeremet a feles pohárra téve oltom el a tüzet.
A művelet sikerült is, de az Indiana Jones filmhez hasonlóan a tenyerembe égett a pohár körvonala...

Grath

Nem túl nehéz válogatni, mert annyi kiemelten vidám pillanatot ez a nyár nem hordozott. Így aztán marad örök élménynek a Sziget, ami most minden elvárást messze felülmúlóan királyra sikeredett. Ugyan túl sok koncerten nem voltam, de havertól haverig csapódva, néha jó zenéket hallgatva, az EA-sátor VIP-részlegében hűsölve hihetetlenül jól éreztem magam. Na és akkor még nem említettem a durván zseniális Neo-koncertet, amit sikerült végigtombolnom egy teljesen kómás Laca és három vidáman táncikáló lányka társaságában.

Joc

Valamikor a nyár közepén – sok-sok halasztgatás után – megrendezésre került egy focimeccs, amin javarészt a kiadónknál dolgozók vettek részt, és ahol a Gurut Gabennel képviseltük. Maga a meccs is jó móka volt, de számomra a legjobb része az volt, amikor az ellenfél hosszas és módszeres altatása után – csapattársaim és saját magam legnagyobb meglepetésére – egy jól eltalált, felső sarokba helyezett lövéssel bevettem az ellenfél kapuját...

Hancu

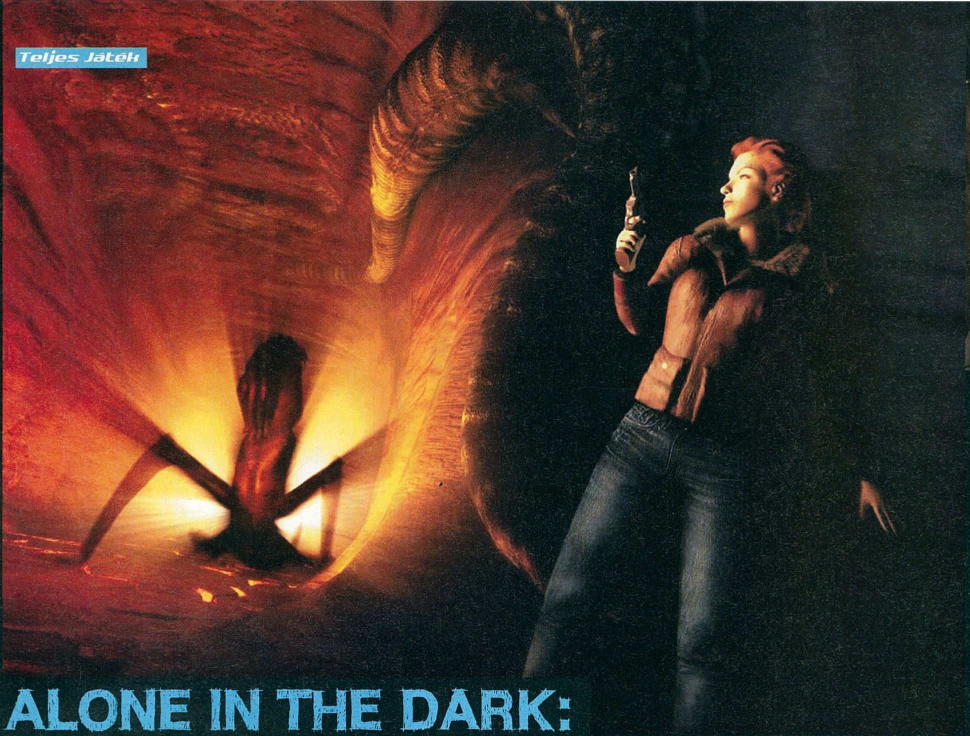
Mivel még friss az élmény, Stöki esküvőjét kell említenem, ami minden előzetes várakozást felülmúlóan szórakoztató volt. Bár erre nem fogadtunk volna, de mint utólag kiderült, az egyház sem átkozott ki nem éppen jó keresztyénhez méltó viselkedésünk miatt (én nem tehetek róla, a pap borzasztó hamisan énekelt, Grath meg szentségtörő módon azzal viccelődött, hogy hogy hívják az egyházi szuperhőst? Ámen...), a rokonság sem gyűlölt meg véglegesen (igazán tisztelettudóan viselkedtünk a vacsora alatt és után!), és az ajándékot sem vágták a fejünkhöz – szóval végül minden jól alakult.

Ricco

Számomra még csak ezen lapszám leadása után lesz lehetőség arra, hogy átéljem a nyár legjobb pillanatát – legalább is nagyon remélem –, mert szabadságra megyek a balaton mellé. Sajnos eddig egyetlen egy olyan eseményt sem tudnék mondani ami kivívta volna ezt a megtisztelő címet.

Chris

Azt hiszem, muszáj lesz a nyaralást említenem: két héten keresztül húztam a lóbőrt egy napernyő alatt, a Balaton-part legjobb italait szürcsölgetve, néha-néha bekapcsolva a Sasától kölcsönkapott DS-t (a PSP-t nem adta ide, nem bírt megszabadulni a Tekkentől). Egy kiadós leégést és néhány ismeretlen eredetű délelőtti fejfájást leszámítva remekül éreztem magam, mindenki legnagyobb meglepetésére World of Warcraft nélkül is. Bár, ha a második legjobb élményt is meg kellene említeni, az minden bizonnyal a Twin Emperors nevű duál-főellenség legyőzése lenne. Csak az a nyüves C'thun hullana már el végre...



ALONE IN THE DARK: The New Nightmare

fejlesztő > *Darkworks* kiadó > *Infogrames* web > *www.atari.com* írta · *JuliuS*

Az 1998-ban alapított, Párizsban dolgozó Darkworks útja nem indult valami fényesen: első játékuk, az 1906 csúfosan megbukott még megjelenés előtt. Szerencsére az Atari - akkor még Infogrames néven - mentőövet dobott nekik, és rájuk bízta az Alone in the Dark 4 fejlesztését. Ezt követően a Ubisofttal dolgoztak, ők készítették el a tavalyi Cold Feart a szintén francia cégnek. Jelenleg egy nextgen konzolos játékon dolgoznak.

A túlélő horror kategória megteremtője, a mára jelentősen megtépázott hírnevű Alone in the Dark-széria – belegondolni is félelmetes! – 14 évvel ezelőtt, 1992-ben indult világhódító útjára, egy akkori feltörekvő kis cég, az Infogrames műhelyéből (aminek terjesztését az akkori nagyágyú Interplay végezte). A kalandjáték elemek vegyítése a Lovecraft ihlette horrorisztikus témával és az akciódús, feszültséggel teli interaktív mozi félelmetes környezetével elképesztő sikert eredményezett, ami a szokásos elsorozatozódás jelenségét hozta magával. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, a folytatások már nem tudták megismételni az első rész fantasztikus eredményét, alig-alig hordoztak magukban újdonságot, így a cég a harmadik epizód után a sorozat jegelése mellett döntött.

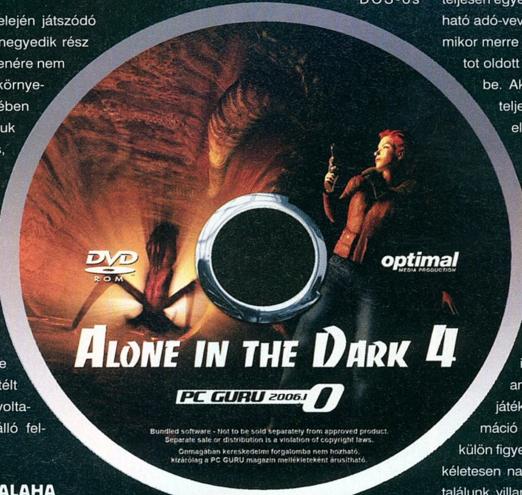
AZ ÚJ ESÉLY

...akár ez is lehetett volna a címe a negyedik résznek, hiszen négy hosszú év kihagyás után, 2001-ben kapott még egy esélyt a sorozat. Az Új Rémálom néven futó negyedik rész végül sikeresen teljesítette a rá mért feladatot, és kellő újdonságot hozva, modern külsőbe csomagolva, méltó Alone-játékként került a krónikákba. A széria igazi kálváriája – a valódi Új Rémálom – ekkor, a játékok elkészülte után indult, történt ugyanis, hogy egy Uwe Boll nevű humanoid kaparintotta meg a legenda megfilmesítési jogait (érzékenyebb olvasóinknak már ekkor kinyílt a bicska a zsebében), és 2005-ben elkövetett egy akkora emberiség ellenes vétket, aminek sokkhatását még a csodálatos Tara "amerikaipite" Reid sem tudta csillapítani. A PC Guru csapata – elkötelezett anti-Boll hívőként – elhatározta, hogy szerény lehetőségeihez mérten megpróbálja feledtetni a traumát (nem, sajnos bérgyilkos nem áll rendelkezésünkre), és enyhítendő a sorozat rajongóinak közel egy éve egekbe szökött vérnyomását, teljes játékként műsorra

A Resident Evil láthatóan sokat tanult ettől a sorozattól

tűzi az utolsó elkészült játékrészt (a „miért pont most és mi történt a Beyond Divinityvel" prózaibb okairól olvassátok el Sasa bevezetőjét).

A korábbi részek múlt század elején játszódó cselekménye immár a múlté, a negyedik rész napjainkban játszódik, ennek ellenére nem fogjuk nélkülözni a megszokott környezetet, hiszen időnk jelentős részében ódon várkastélyok rejtélyeit fogjuk fejtegetni. Jelentősebb változás, hogy bár Edward Carnby is visszatér, ezúttal két főhős közül választhatunk. Női karakterünk Aline Cedrac névre hallgat, és teljesen más játékstílust képvisel (ő áll közelebb a korábbi részek kalandozós, ügyességi játékstílusához, míg Ed sokkal inkább a keményvonalas akcióhősöket idézi). De nemcsak a stílusuk, hanem az átélt kalandok is teljesen mások, így voltaképp két történetet, két különálló feladatsort kapunk.



FÉLELMETESEBB, MINT VALAHA

A hangulat zseniális, az első rész hátborzongató kalandjait idézi. A baljós helyszínek, a gyönyörű környezet, hozzá a remek hangeffektek, a váratlan szituációk igazi para-hangulatot generálnak. A játék már a 21. század terméke, ennek következtében a grafikája messze a legszebb az összes rész közül. Gyönyörű hátterek és finom animáció jellemzi. A készítők hagyománykövetésének egyik kevésbé szerencsés következménye, hogy az irányítást csak a nosztalgikus hangulatban lévő játékosok fogják igazán értékelni, mivel a bőven DOS-os időket idézve, kizárólag billentyűzetről történik, az egeret nem igazán használja. Ugyanakkor lehetőség van kontrollerről is vezérelni karaktereinket, ami viszont éppen a másik véglet, kellően modern és egyszerű irányítási forma – mi leginkább ezt ajánljuk.

A játék lényege maradt a régi, vagyis egy okkult rejtély kapcsán különféle misztikus szörnyeket kell halomba kaszabolni, amit néha-néha nem túl nehéz logikai feladványok színesítenek. Konkrétabban Ed régi kollégájának és barátjának, Charles Fisk halálának nyomán vizsgáljuk majd az Abkani indián törzs titkait az Árnyék-szigeten, ahová repülővel érkezünk – a viharos időjárásnak köszönhetően –, illetve pontosabban ejtőernyővel. Az utolsó pillanatban végrehajtott ugrás következtében hőseink a sziget két ellentétes pontján érnek földet (ekkor választhatunk, melyiküket akarjuk irányítani). A továbbiakban átvezető jelenetek, és – ami újdonság – walkie-talkie segítségével továbbra is kapcsolatban maradnak, hogy mégse érezzük magunkat teljesen egyedül a sötétben. A bármikor lenyomható adó-vevőn keresztül értesülhetünk, társunk mikor merre jár, mit csinál, éppen milyen feladatot oldott meg, vagy hogy mivel került szembe. Aki kellő gyakorisággal használja, a teljes történetről képet kaphat már az első végigjátszás során is.

MÁSFÉL EPIZÓD

Bár időnk nagy részében teljesen külön utakon járnak majd hőseink, néhány alkalommal ugyanazon területen haladnak át, csak éppen különböző időben. Viszont csodás megoldás látni társunk korábbi tevékenysége nyomán a változásokat, amit okozott, illetve a nyomokat, információkat, amiket nekünk hagyott hátra. A kettős játékmenet és a korrekt grafika és animáció mellett a fény-kezelés érdemel még külön figyelmet. Zseblámpánk fénye mellett tökéletesen navigálhatunk – persze csak ha nem találunk villanykapcsolót – ráadásul a fényérzékeny szörnyetegeket is meghátrálásra kényszeríthetjük vele. Az ilyen játékoknál megszokott, elakadásoknál jelentkező, időnként elkerülhetetlen mindent végigpróbálgató, mindent megnyomkodó részek is jelentősen csökkennek, hiszen bizonyos tárgyak a különféle irányokból rávetülő fények hatására egészen másként festenek, felfedve ezzel használhatóságukat.

Az Alone in the Dark negyedik része a sorozat legendává avanzsált első epizódját leszámítva a legjobb darab a szériában, úgyhogy nincs is más hátra, mint kellemes borzongást kívánni a kalandokhoz.

DVD tartalom

Miután pillanatok alatt 20 fokot esett a hőmérséklet, semmilyen kifogásotok nem lehet az ellen, hogy strandolás helyett megtekintsétek DVD-mellékletünket! Szerencsére a közelgő megjelenési dátumok bőven szolgáltattak anyagot lemezünk megtöltéséhez, a Dark Messiah és a LEGO Star Wars 2 demókat például mindenképpen ki kell próbálnotok, mindkettő nagyszerű lett! Ezen kívül újraindítottuk Killing Spree! és beindítottuk Oblivion rovatainkat, melyeket külön figyelmetekbe ajánlunk a következő számoktól, sok érdekességet fogtok ott találni kedvenc játékaitokhoz.

írta · Chris

Demo no. 1.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Legutóbbi számunkban még csak előzetessel, képekkel és animációkkal hívtuk fel a figyelmet a legújabb Might and Magic játékra, mostanra viszont megérkezett a játszható demó is. Sajnos a dolog egyetlen szépséghibája az, hogy a több mint két CD-t is elfoglaló demó alig 10-20 perc alatt végigjátszható. Szerencsére az orkok irtása, a fizikára épülő csapdák kihasználása, illetve a demó elején felvehető különböző képességek variálása rendkívül élvezetes, így többször is érdemes nekifutni a játéknak!

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Szóköz – Ugrás
Bal Control – Guggolás
E – Tárgyak használata
F – Rúgás
TAB – Leltár és képességfa megtekintése

Demo no. 2.

GTR 2

Az autó-szimulátorok kedvelői már minden bizonnyal tűkön ülve várják a Simbintől hamarosan érkező folytatást, amely hasonlóan tökéletesnek ígérkezik, mint az első rész. A demóban a barcelonai pályán versenyezhetünk kétféle gyönyörű olasz autóval, de ne feledjétek: ha vérbeli szimulációra vágytok, akkor ahhoz mindenképp szerezzetek be magatoknak egy analóg irányítórendszert! A kuplungolást ugyanis elég nehéz billentyűzetről megoldani, no és persze az első kanyarban azonnal kifordulhatsz egy padlógáztól.

A / Z – Gázadás / Fékezés
, / . – Kanyarodás balra / jobbra
Bal Alt / Jobb Alt – Sebességváltás fel / le
E – Autót vissza a pályára
Bal Shift – Műszerfal-nézet
R – Visszajátszás

Demo no. 3.

LEGO Star Wars 2

Az első LEGO figurákkal megszemélyesített Star Wars univerzumot feldolgozó játék sokunk kedvence volt a szerkesztőségben, így örömmel fogadtuk a folytatást is, amelyben az eredeti trilógia került feldolgozásra. A demóban az Új remény című részből kapunk rövidke előzetest, amelyben Luke Skywalker Ben Kenobi oldalán megérkezik Mos Eisleybe, majd megpróbálnak feljutni Han Solo hajójára. Már most leszögezhetjük, hogy vicces, felettébb szórakoztató játék lesz ebből is, csak ajánlani tudjuk minden korosztálynak!

Kurzormozgató nyilak – karakter mozgatása
K – Ugrás
J – Akció
L – Erő használata
L – Másik szereplő kiválasztása

Share WARE

Hidden Expedition Titanic

Az ember, akárhány éves is legyen, mindig is fogékony volt az agytornát biztosító játékokra. Talán az összes közül a leghatékonyabb a megfigyelő képességre és a memóriára ható játékok. A Hidden Expedition Titanic is egy pont ilyen program, amiben a rég elsüllyedt hajó több szintjét fedezhetjük fel oly módon, hogy a különféle helyszíneken előre megadott tárgyakat kell felkutatnunk.

Ezen kívül After the End, Boom Ball, Flower Quest, Hammer Heads Deluxe, LEGO Builder Bots, Sky Bubbles Deluxe, The Odyssey Winds of Athena, Treasure Pyramid és Virtual Villagers című shareware játékok a DVD mellékleten!

Rovat

Állandó rovataink alapos átalakításon mentek keresztül. Pár nem túl népszerű szekció beszüntetése után újra beindítottuk Killing Spree! néven futó összefoglaló rovatunkat, amelyben az elmúlt négy hét játékhíreivel és legérdekesebbnek ítélt kiegészítéseivel találkozhattok majd – korunk legnépszerűbb játékaihoz. Erre a területre várjuk saját készítésű alkotásaitokat is. Ha akad egy saját készítésű pályád, játékos modelled, vagy akármi más, amit meg szeretnél osztani a nagyvilággal, ne habozz elküldeni nekünk ezeket! Ezen felül véleményeiteket, ötleteiteket most is örömmel fogadjuk a témával kapcsolatban, írjatok!

Turkáló

Windows Media Player 10

Azok, akik ismerik a Windows Media Player 9.x-es verziókat, bizonyára meg vannak győződve arról, hogy ez a lejátszó nem képes újat mutatni nekik. Pedig annak ellenére, hogy külalakra a régi 6-os Windows Media Playert idézi, számos újítást tartalmaz. Többek közt rengetegféle fájlformátumot támogat, kezdve az MPEG-től egészen a Matroska médiafájlokig. Kezeli a DVD-ket, képes TV és rádió tunereket felismerni, illetve azokról videót-, hangot rögzíteni. Ezen felül az új verzióba beépítettek egy feliratkeresőt is.

Javítás

Quake IV v1.3

Manapság már egyáltalán nem számít különlegességnek egy-egy 300 megás javítócsomag megjelenése, de azért mi még mindig hüledezve töltjük fel ezeket a csomagokat DVD-mellékletünkre. Ezúttal a Quake 4 legújabb, 1.3-as verziószámú javítását sikerült felpasszíroznunk lemezünkre, amelynek telepítése után többek közt egy új fegyverrel (Napalm Gun) és nyolc új pályával lehetünk gazdagabbak. Ezen kívül üdvözölhetitek az úgynevezett Buy Mode-ot is, amelyben a pályákon található fegyvereket nem felvenni, hanem kreditért megvásárolni lehet.

Játékdemók: Call of Juarez / Dark Messiah of Might and Magic / Flight Simulator X / GTR 2 / LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy / Sword of the Stars

Animációk: Caesar IV / Crysis / Elveon / FIFA 07 / Joint Task Force / Just Cause / Medieval 2: Total War / Origin of Species / Pirates of the Caribbean Online / Reservoir Dogs / Theatre of War / Two Worlds / Warhammer: Mark of Chaos / World of Warcraft: Burning Crusade

Javítások: Age of Empires 3 v1.08 / Heroes of Might & Magic 5 v1.02 / Quake 4 v1.3 / Stacked v1.2 / Starcraft v1.14 / Star Wars: Empire at War v1.05 / Titan Quest v1.11 / Wildlife Park 2 v1.04

Mozielőzetesek magyar felirattal: Babel / Borat / Children of Man / Employee of the Month / The Guardian / The Prestige / Teenage Mutant Ninja Turtles

Shareware játékok: Hidden Expedition Titanic / After The End / Boom Ball / Flower Quest / Hammer Heads Deluxe / LEGO Builder Bots / Sky Bubbles Deluxe / The Odyssey Winds of Athena / Treasure Pyramid / Virtual Villagers

Állandó rovataink: Killing Spree! / Autó-szimulátorok / Stratégia / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / Oblivion / PHP Programozás / Photoshop / Repülőgép-szimlátorok / Star Wars / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Command and Conquer 3: Tiberium Wars / Enemy Territory: Quake Wars / Heavenly Sword (3db) / Just Cause / Need for Speed: Carbon / Neverwinter Nights 2 / LotR: BfME 2 - The Rise of the Lich King / Warhammer: Mark of Chaos / Caesar IV (4db) / Civilization IV (6db) / F.E.A.R. (3db) / Rogue Trooper (4db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részleletes tartalom az elmúlt számok mellékletéről (WhereIsIt Lite programmal)

Képek a kukkolóban: ANNO 1701 / Brian Lara International Cricket 2007 / Collapse / Command & Conquer 3: Tiberium Wars / D.i.R.T. Origin of the Species / LEGO Star Wars 2: the Original Trilogy / LMA Manager 2007 / Outlaw Chopper / Pompolic: Call for Heroes / Rainbow Six Vegas / Space Empires V / The Sims 2 Pets / Two Worlds / UFO: Afterlight

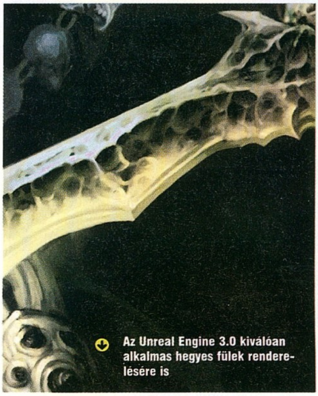
Turkáló: Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.2 Create / DivX 6.2 Play / DivX 6.3 Codec / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / Ati Catalyst 6.x / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot -Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger / LanTalkXP / MSN 7.5 / Skype 2.5 / XFire / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite + katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

NEWS

ELVEON

Fejlesztő › 10tacle Slovakia **Kiadó** › 10tacle **Megjelenés** › 2007. második negyedév

Meglehetősen tele van a hócipőnk azzal, hogy az összes jó külsőnézetes akciójáték csak konzolra jelenik meg – ezért jelent hatalmas megkönnyebbülést, hogy a tőlünk nem messze készülő Elveont elsődlegesen PC-re fejlesztik. Az Unreal 3.0 motort használó játék készítői a realisztikus fizikára a legbüszkébbek, ami itt többet jelent, mint néhány tereptárgy szétcsapkodását – a fegyverek az Elveonban tényleg összecsapnak, és ennek meg is lesz a hatása a harcosokra. Ha tőrrel védünk kardcsapást, jó eséllyel hátratántorodunk, egy erőteljesen megküldött nyíl pedig ha nem is öl azonnal, simán leverheti egy várfalon álló ellenfelünket. A játékosnak négy fegyvere lesz (tőr, hosszú kard, lándzsa és íj), mindegyikben lehet szakosodni, új kombókat venni, és persze minden fegyverfajtából rengeteg különféle verziót találunk a játékban. Lesz multi is, és ezen a téren is durva elképzeléseik vannak a fejlesztőknek: a várfoglalós játékmódban például különféle szárnyas lényeket is meglovagolhatunk!



Az Unreal Engine 3.0 kiválóan alkalmas hegyes fülek renderelésére is

Az ősi elf városok felderítése nem egy biztonságos kirándulás...

World of Warcraft
Burning Crusade

Fejlesztő > Vivendi **Kiadó** > Blizzard **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

A Blizzardnál a szokásos titkolózás-hadjárat megy a WoW-kiegészítő kapcsán: hónapokig semmi infó, aztán a nyakunkba zúdítanak egy kazalnyi részletet. Most például kiderült, hogy a Burning Crusade-del megszüntetik az egész eddigi PvP-rendszert, el lehet felejteni a rangokat meg az eszelős honor-farmolást – ehelyett a PvP meccsekért pontokat kapunk, és egyszerűen ezeket költve lehet vásárolni a némileg gyengébb cuccokat. Hogy azért az addiktoknak is legyen mivel eltölteniük életüket, bevezetik a gladiátor meccseket, ahol két, három, illetve ötfős csapatok küzdhetnek egymással (ráadásul teljesen szabadon, azaz akár hordások a hordások, allik az allik ellen is), extrém durva jutalmakért.

A hordás paladinok és alli sámánok találkozása nem lesz békés...

Az 1.12-es patch-csel beköszönő outdoor PvP is továbbterjed a kiegészítő új területein, többek között egy város elfoglalásáért is megy majd a harc, többek között légi hátasokról folytatott bombázással! Az új fajok (horda: blood elf, allik: draeni) hátasát is bemutatták, az előbbiek cockatrice nevű madarat kapnak, utóbbiak pedig egy nagyméretű emlőst, az elekket. Talán a legfontosabb változás a korábbi tervekhez képest, hogy a kiegészítőben nem lesznek 40 fős instance-ok, a limit 25 lesz (persze a régi 40-fős helyek megmaradnak). Ráadásul ebből is viszonylag keveset kapunk, a hangsúly a könnyen összehozható öt, illetve tíz embert kívánó helyeken lesz. A 70. szintet elérve és egy küldetést letudva választhatjuk az instance-ok nehezebb fokozatát, amiért persze jobb loot a jutalom.

Hard to Be a God

Fejlesztő > Akella **Kiadó** > Burut **Megjelenés** > 2007. második ne

A Sztrugackij-testvérek nevét leggyakrabban a „Piknik az árokparton" című könyvvel hozzák összefüggésbe (ebből készült a kultikus Stalker című film), de volt még néhány alkotásuk, közte a Hard to be a God regény. Ez egy Arcanar nevű, nagyjából a mi középkorunkra emlékeztető fejlődési állapotban levő bolygóról szól, melyet az űrből a földi emberek leszármazottai figyelnek. A főszereplő egy arcanari harcos lesz, akinek a lenti országok közti háborút kell megakadályoznia. A játék elején még klasszikus fantasy-eszközökkel irtjuk az ellenségeket (a harc bármikor megállítható valós idővel lett megoldva): karddal és lándzsával, harci lovat bevetve, vagy éppen torokharapásra kiképzett kutyánkat küldözgetve. Egy idő után hitet kell tennünk az egyik lenti frakció mellett, így teljesen eltérő küldetésekkel leszünk megbízva. Később az űrből leselkedők is megtalálnak minket, és az ő ügynökeikké válunk, ami együtt jár számszeríjunk lézerfegyverre, láncingünk személyes erőpajzsra cserélésével. Ötféle befejezés várható, ám sajnos kooperatív multiplayerre nem lesz lehetőség.

Beépített kémünk, Heiko Herlich segítségével mindent tudunk az európai csapatokról

FOOTBALL MANAGER 2007

Fejlesztő > Sports Interactive
Kiadó > Sega
Megjelenés > 2006. Q4.

Hatalmas újításokra nem kell számítani a FM2007-nél – de erre nincs is nagy szükség, hiszen a managerjátékok imádóinak nagy többsége ezt tartja etalonnak. Természetesen idén is megkapjuk a kismillió játékost, csapatot, ligát, olykor akár a negyedosztályig és az ificsapatokig. A legnagyobb új dolog talán az utánpótlás-csapatok bevezetése, kellő odafigyeléssel így mindig lesznek ifjú tehetségek a csapatban, ráadásul végtelen számú felkészülési meccset vívhatunk ellenük. E mellett a játék „grafikáját" is teljesen átalakították, a menürendszer jóval letisztultabb lett, állítólag mindent sokkal könnyebb megtalálni, átnézni. A kisebb javítások között említhető, hogy a médián keresztül üzenhetünk ellenfeleinknek, vagy éppen szurkolóinknak, vagy hogy már meccs előtt is tarthatunk taktikai eligazítást, a félidei beszédnél pedig sokkal több lehetőségünk lesz, mint eddig.

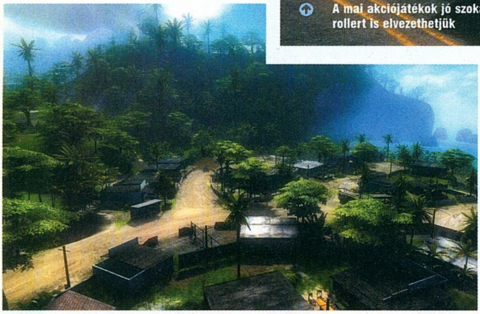
Fejlesztő > Deep Shadows **Kiadó** > Play Ten **Megjelenés** > 2007. harmadik negyedév

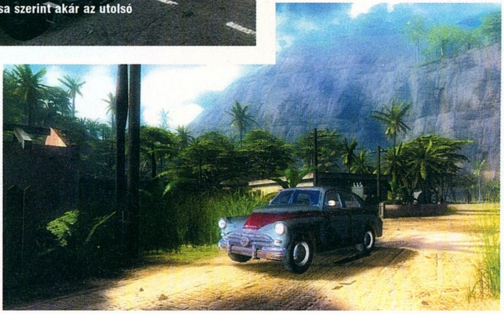
WHITE GOLD
WAR IN PARADISE

Bár a képek alapján talán úgy tűnhet, hogy a White Gold a Far Crynak kíván emléket állítani, az igazság az, hogy sokkal inkább a Boiling Pointra, vagy a Just Cause-ra hasonlít a dolog. Van egy jó nagy területünk (egy kitalált karib-tengeri ország), rajta nyolc egymással háborúzó bandánk (katonák, kormányőrök, drogkartellek, orosz maffia, radikális indiánok, amit csak el tudsz képzelni), no meg teljes szabadságunk. A kezünk mellett vagy harminc fegyvert használhatunk a késtől a rakétavetőig, elcsórhatunk bármilyen járművet (helikoptert és tankot is), átgázolhatunk a növényzeten, vagy éppen ledönthetünk egész épületeket. Nem muszáj exkluzívan dolgoznunk egyik társaságnak sem, összeválogathatjuk a legjobban fizető küldetéseket, vagy akár át is verhetjük azt, aki nem tetszik. Összesen közel 300 küldetés lesz, tehát a hatalmas területtel és a szabadsággal egybekötve ez hatalmas – és remélhetőleg élvezetes – játékidőt fog biztosítani.

A mai akciójátékok jó szokása szerint akár az utolsó rollert is elvezethetjük

Sajnos a karibi környezet miatt ennél sokkal menőbb kocsikban nem szabad reménykedni





Forgotten Realms – Neverwinter Nights 2

Fejlesztő > Obsidian
Kiadó > Atari
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

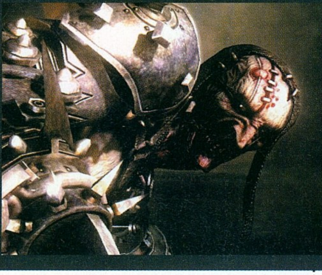
Már jó egy éve halasztgatják a Neverwinter Nights 2-t, de ha hinni lehet a legutóbbi hivatalos közlésnek, októberben most már tényleg megjelenik. A megjelenés közeledtével egyre több dolog derült ki a sztoriról is: karakterünk egy olyan rejtett háborúba kerül, melyben három hihetetlen hatalmú entitás küzd Neverwinter városáért. Ugyan eleinte dolgozhatunk egyiknek-másiknak, ám később mindenképpen a város védelmére kell felesküdnünk – még gonosz karakterrel is. A szintkorlát húsz lesz, karakterünket pedig temérdek kasztból (például boszorkánymester), fajból és alfajból (törpéből három, elfből pedig négy náció lesz) állíthatjuk össze. A neverwinteri sereg katonájaként előbb-utóbb eljutunk a tábornoki szintig, ahol már nem csak három, ezúttal teljesen irányítható, fejleszthető alak alkotja a partinkat, hanem hatalmas seregeket is csatába vezethetünk. Egy másik érdekes pontja a játéknak, hogy nagyjából a közepén egy saját erődre teszünk szert, amit különböző küldetéseket teljesítve, új embereket toborozva felvirágoztathatunk, kisebb várossá is változtathatunk.

CLIVE BARKER'S JERICHO

Fejlesztő > Codemasters **Kiadó** > Codemasters **Megjelenés** > 2007

Clive Barker (ügyis, mint az egyik legismertebb horroríró, többek között a Korbács szerzője) nem újonc a zökkenőkkel teli játékvilágban: neki köszönhetjük a már közel hat éves borzongató FPS-t, az Undyingot. Az a játék sajnos – abszolút nem megérdemelten – hatalmasat bukott, és a helyzet később sem javult. Barker három évig dolgozott a Demonik című új akciójátékán, ám végül a kiadó Majesco csődbe jutott, így leállították a fejlesztést. Szerencsére kitartó fickóról van szó, így aztán nem lehet meglepő, hogy keresett egy új kiadót, kidolgozott egy új horrorsztorit – így született meg a Jericho!

Ahogy az a címből is sejthető, Jerikó városában járunk, de természetesen nem az igaziban (vagy legalábbis nem abban, amit mi ismerünk). A játékban szereplő Jerikó mélyén maga az ördög lakik egy apró szentélyben – körülötte pedig rengeteg, koncentrikus körök formájában felállított fal van. Nekünk pedig minden falat át kell törni, hogy elérjük őméltóságát, és persze, hogy ki is végezzük (ehhez egy mágiában is jártas kommandóst fogunk alakítani...). A játékban ez úgy működik, hogy Jerikó minden „rétege" – melyek egyre kisebbek lesznek – egy-egy pályát jelent. Ráadásul a környezet is folyamatosan változik, hiszen minden helyszín egy ősi, vagy éppen jövőben játszódó csatának állít emléket, mindig egy olyannak, ahol a jó erői elbuktak – és persze nekünk kell visszabillenteni mindenhol a mérleg nyelvét.



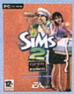
Azt hiszem barátunk bátran belemehetne egy műhiba-perbe, a műtéti hegek lezárása elég gyatrán sikerült...

TOP 10

ANGLIA 06.08.06-06.08.12

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A helyzet nyugaton változatlan, tonnaszám fogy a Sims 2...
PC GURU 04.10 — 95%

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
ELECTRONIC ARTS . EA LA
...és a kiegészítőre felkészülve a Middle-Earth 2 is
PC GURU 04.10 — 95%



SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ha jobbra pillanatasz, máris megtudod, mi lesz az ősz slágere
PC GURU 06.04 — 85%

DARKSTAR ONE
CDV . ASCARON
Úgy látszik a D1 nem csak számunkra volt kellemes meglepetés
PC GURU 06.09 — 81%

CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Fantasztikus játék, a mai napig játszunk vele!
PC GURU 05.13 — 94%

CIVILIZATION IV WARLORDS
2K GAMES . FIRAXIS
A kiegészítő tulajdonképpen semmi extrát nem nyújt
PC GURU 06.10 — 74%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chris lassan eléri a 200 lejátszott napot is...
PC GURU 05.03 — 97%

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A 012-es oldalon olvashatsz bővebben a folytatásról
PC GURU 06.08 — 75%

C&C: THE FIRST DECADE
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Minden rajongónak igazi ereklye ez a gyűjtemény
PC GURU - . - — --%

THE SIMS 2 NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Stőger-mennyegzőt feldúlta: a PC Guru-team
PC GURU 06.08 — 87%

THE SIMS 2: PETS

Fejlesztő > Maxis **Kiadó** > Electronic Arts
Megjelenés > 2006. harmadik negyedév

A negyedik Sims 2-kiegészítő, a Pets középpontjában a kutyák és a macskák lesznek, ezeket a karakterszerkesztő egy külön menüpontjában alkothatjuk meg. Mintegy húsz-húsz kutya- és macskafaj vár ránk, de természetesen keresztezhetjük is állatainkat (mármint nem a kutyát a macskával...), ezenfelül megszabhatjuk szőrük hosszát, színét, mintáját, vehetünk nekik a kendőtől a pórázig ezerféle tárgyat is. Ha elkészült a kedvenc, már csak be kell dobni a kiszemelt családhoz, és kezdődhet a tanítás és a küzdelem. Természetesen állataink szükségleteit is ki kell elégíteni, a szokásos mutatók mellett a macskáknak lesz egy kaparászási, a kutyáknak pedig egy rágcsálási igényük is (ehhez persze jár a kaparófa, illetve a gumicsont, mint módszer a szétkarmolt tapéta és a felzabált komód elkerülésére). Állatainkat természetesen tanítgathatjuk trükkökre, megdicsérhetjük őket, ha okos dolgot cselekszenek, és felpofozhatjuk őket, ha szemetet esznek vagy a padlóra csinálnak. A kellően kiképzett kutyák és kidíszített macskák előtt külön karrierek nyílnak meg, így pénzt is kereshetnek nekünk – persze csak addig, amíg meg nem halnak... Természetesen más állatok – madarak, halak, hörcsögök például – is megvásárolhatók lesznek, de őket tulajdonképpen csak etetni és bámulni lehet majd – nem lesznek úgy kidolgozva, mint a kutyák és a macskák.

Reméljük nem görcsöl be a kezünk, mert hörcsögturmixot nehéz lekaparni a falról

ARCHLORD

Fejlesztő > NHN **Kiadó** > Codemasters
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Az ArchLord Koreából érkezik, és messze ez a Codemasters legígéretesebb online RPG-je. Pedig az alapok hallatán túl sok extra nincs benne: három faj, tucatnyi kaszt, fantasy környezet, klasszikus módon megoldott harc, tárgyszerzés, fejlődés. A szintlimit kerek 100 lesz, de idáig eljutni akár egy évig is tarthat a fejlesztők szerint; az igazi móka azonban már 60. szinten elkezdődik, ekkor alapíthatunk ugyanis klánt. Innentől fogva hangsúly-áttolódással a PvP kerül az események középpontjába, a klánok közti, akár több száz fős csaták sok mókát ígérnek. Ráadásul innentől kezdve nyilvánul meg az ArchLord különleges vonása, mégpedig az, hogy egy játékosból néhány hétre egy szinte mindenható entitás válhat. A játékban található három kastély meghódításával nyílik meg az út a végső instance felé, ahol a világ ura, vagyis alapból egy leginkább Balrogra hasonlító tűzdémon lakik. Ha valamelyik klánnak sikerül levernie a bestiát, az egyik tagjuk válik uralkodóvá, azaz ArchLorddá. Ez sok kellemes mellékhatással jár, például karakterünk mérete megduplázódik, meteorzáport fakaszthat az égből, kap egy aranypáncélt, és egy hatalmas sárkányt hátasnak, no meg bónuszként még az időjárás alakítása is az ő kezébe kerül. Három hétig élvezheti nyugodtan új erőit, de akkor megnyílik a vadászszezon, és az egész szerver rá fog vadászni – hiszen aki elejti, az lesz a bolygó következő ura.

Látszik, hogy a játék Koreából érkezik, még az ork asszonyokat is sikerült szexire rajzolni...

TOP 10

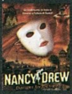
AMERIKA 06.08.10-06.08.16

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZARD
Lehet irigykedni, Hancu és Chris bejutottak a BC bétába...
PC GURU 05.03 97%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims a maga cirka 50-60 milliós eladásaival sehol nincs...
PC GURU 04.10 95%

CIVILIZATION IV WARLORDS
2K GAMES . FIRAXIS
...Marióból 275, Pokémonból 145, Final Fantasyból 70 millió fogyott!
PC GURU 06.10 74%

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims Online továbbra is döglődik, alig néhány tízezren játsszák
PC GURU 06.03 85%



NANCY DREW: DANGER...
HER . HER
A Nancy Drew-sorozat Amerikában hihetetlenül népszerű
PC GURU - . - --%

CARS
THQ . RAINBOW
A THQ minden rajzfilm-átdolgozásból több milliót ad el
PC GURU 06.08 75%

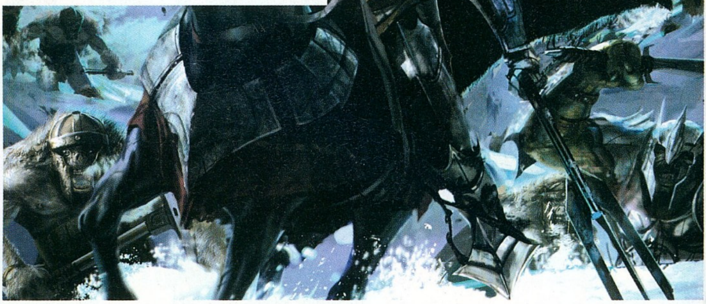
HALF-LIFE 2 EPISODE ONE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Az Episode 2 várhatóan még ennél is sokkal nagyobb siker lesz
PC GURU 06.08 89%

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
2K GAMES . BETHESDA
Hivatalos infó nincs róla, de jó eséllyel készül az első kiegészítő
PC GURU 06.05 96%

SIMS 2 FAMILY FUN STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Hatvan új tárgy, három új berendezési stílus és öt új dal... megéri!
PC GURU - . - --%

AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Az AoE3 továbbra is tarja magát a lista alján
PC GURU 05.12 89%

Az Angmari Boszorkányúr főleg a havas vidékeken érzi jól magát...



LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2, THE RISE OF THE WITCH-KING

Fejlesztő > EA LA
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Gratulálunk az EA-nek, megszületett minden idők leghosszabb játékcíme! Remélhetőleg a Rise of the Witch-king ennél azért jóval többet fog nyújtani, és erre a fejlesztők fogadkozásait nézve meg is van minden esély. Már a koncepció is ígéretesnek tűnik: végre elhagyták a könyv szűk környezetét, és egy meglehetősen ismeretlen időszakba rakták át a kiegészítőt. A Harmadkor szerinti ezredik év körül járunk, amikor Angmarban megjelent a csak Boszorkányúrnak nevezett király, és nekiállt elfoglalni a szomszédos Arnort, a númenoriak Északi Királyságát. A háború mintegy 500 évig tartott, és ezt játszhatjuk majd le – egyelőre úgy tűnik, hogy kizárólag a gonoszok oldaláról. Ennek megfelelően kapunk egy teljesen új sereget is, az angmariak lassú, de rendkívül erős egységekkel bírnak. Két különleges figurával is rendelkeznek: a Thrall Master egy szemvillanás alatt tud megidézni lényeket a pályára, a varázsló pedig tanítványait feláldozva igen durva és trükkös varázslatokat süthet el. Az angmari sereg bevezetése mellett mind a hat jelenlegi nép is kap új egységeket – ezeket csak multiban lehet majd használni, az alapjátékban nem lesznek elérhetőek –, ráadásul a nekünk nem igazán tetsző War of the Ring módot is átalakítják. A seregek fejlődnek majd, kidolgozott gazdasági részt kapunk, ráadásul itt is bevezetik az ostromfegyvereket – remélhetőleg ez elég lesz e játékmód feljavításához. A megjelenés novemberben várható.

GUILD WARS NIGHTFALL

Fejlesztő > ArenaNet **Kiadó** > NCsoft **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév

A kaszáról rögtön felismerhető, hogy a hölgy a dervesek közé tartozik

A Guild Wars második bolti kiegészítője messze utazott a Factions ázsiai világától: ezúttal leginkább Észak-Afrikára hasonlít az új kontinens, Elona. Ahogy azt megszokhattuk, a játék továbbra is ingyenes marad, ráadásul a Nightfallhoz nem is szükséges sem az alapjáték, sem a Factions kiegészítő – csak ezek nélkül persze nem látogathatunk el a régi vidékekre. Az új világ három országból áll: Istan szigetéből, a hadúr vezette Kournából és Vabbi hercegségből – és bármilyen meglepő, e népek ezúttal nem egymás ellen vívnak háborút, hanem egy börtönéből nemrég kiszabadult gonosz istennel és annak démoni teremtményeivel; a karakterek dolga az lesz, hogy e szörnyeket visszazavarják otthonukba, és ismét rácsukják az ajtót a gonosz istenségre. Ehhez nem csak tonnányi új fegyver, páncél és képesség formájában kapunk segítséget, de lesz két új karakterkaszt is. Az egyikük a dervis lesz, őket leginkább egy pap és egy harcos közti átmenetként lehet leírni. Könnyű páncélzatban mászkálnak, egy méretes kaszával szeletelnek, varázslataik pedig egyrészt a gyógyításra, másrészt pedig a védelemre koncentrálnak. Legegyedibb képességük, hogy megszállhatja őket egy isten, és így annak földi képviselőjévé válhatnak. A másik új kaszt a paragon lesz, ők angyali szépségű és jóságú hadvezérek – nem az első sorokban küzdenek, inkább irányítanak, segítenek és támogatnak. Fegyverük a dárda, varázslataik énekek formájában jelennek meg, és megerősítik társaik képességeit. Noha a kiegészítő csak szeptemberben jelenik meg, néhány hétvégén a jelenlegi játékosok készíthetnek új karaktereket, és azokat egymásnak is eresztheti̇k.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Egy amerikai weboldal hirdette meg, hogy a **Gears of War** PC-s verziója a vártnál sokkal korábban, még jövő év tavaszán megjelenik. Mivel nekünk Tim Sweeney az E3-on nem ezt mondta, nem tudunk túlságosan hinni a dologban, de bármi-megtörténhet alapon azért megemlítjük...

15%

A Warhammer világ hihetetlen népszerűsége miatt egész hihetőnek hangzik, hogy újabb sorozat indul. A pletyka szerint egy neves fejlesztőcég dolgozik a **Warhammer 40K** FPS-en, ám a játék bemutatkozására még jó fél évet kell várnunk. Mi örülnénk például, ha az Irrational dolgozna rajta...

60%

Az a hír járja, hogy a Microsoft egy újabb **Crimson Skies** epizódon dolgozik. Az eredeti repülőgépes akciójáték egyedi hangulatával és remek kezelhetőségével vett le minket a lábunkról, a 2002-es xboxos folytatás pedig ezek mellé csodás grafikát és multiplayert hozott, így csak remélni tudjuk, hogy a hír igaz.

30%

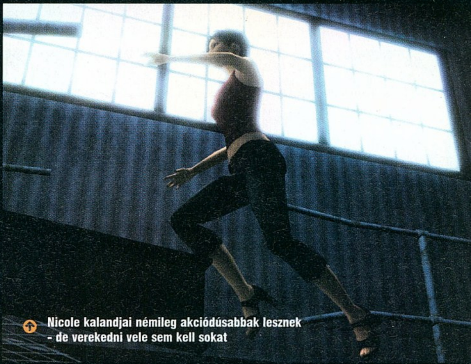
A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

BROKEN SWORD 4

Fejlesztő > Sumo Digital **Kiadó** > THQ
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Mivel az előző Broken Sword nem szólt akkorát, mint a fejlesztők várták, a sorozatot végleg (igaz, ha beüt a pénzeső, nincs az az isten, hogy ne lenne ötödik rész...!) lezáró Angel of Death teljesen más megközelítéssel készül, mint az. Példának okáért a konkrét programozási feladatokat kiszórták egy másik csapatnak, az eddig is főleg megrendelésre dolgozó Sumo Digitalnak (azért nem kell megijedni, a játék sztorijáért, fejtörőiért továbbra is Charles Cecil és a Revolution többi tagja felel). A játékmeneten is sokat változtattak a visszajelzések hatására, a mindenki által gyűlölt ládatologatós feladatokat például jó messzire hajították, a helyükre állítólag ténylegu a logikai érzékünket igénylő problémák kerültek. A játék némi akcióval és lopakodással is gazdagabb lett, remélhetőleg ez jobban lesz megoldva, mint amit a Dreamfallban láthattunk. A főszereplő természetesen továbbra is a jól fésült – és az előző kalandja miatt fél évet a CIA karjaiban töltő – George Stobbart lesz, aki új szerelmével, egy Anna-Maria nevű szőke nővel egy kincsestérképre hagyatkozva egy ismeretlen titok után ered – de természetesen korábbi nője, Nicole továbbra is az események része, sőt, ismét irányítható karakter lesz. Ellenfélként ezúttal az amerikai maffia, illetve egy furcsa szekta szolgál majd...

George hamarosan felcsaphat villanyszerelőnek



Nicole kalandjai némileg akciódúsabbak lesznek - de verekedni vele sem kell sokat

EVERQUEST 2
ECHOES OF FAYDWER

Fejlesztő › Sony Online
Kiadó › Sony Online
Megjelenés › 2006. negyedik negyedév

Az EverQuest 2 harmadik kiegészítője a múltba vezeti a játékosokat: az eredeti EQ játékosainak talán rémlik is a Faydwer név, vagyis az a vidék, amit főleg gnómok népesítettek be. Bár a környezet nem változott sokat (leszámítva persze a teljesen lecserélt grafikát), a lakók már nem taposnivaló gnómok, hanem azok kreálmányai, különféle fogaskerekekkel és gőzzel működő robotok (még egy bazi nagy robotsárkány is lesz). Kapunk egy új fajt (az apró tündéreket, a Fae faj tagjait), 350 új küldetést, melyekkel akár első szinttől 70-ig fellépdelhetünk az új területen, 20 zónát, 40 ellenfelet, no meg kismillió tárgyat, receptet és varázslatot. A kiegészítő egyik legeredetibb vonása, hogy karakterünk választhat magának egy istent, és ettől kezdve azt kell szolgálnia. A rengeteg küldetés, térítés, eretnekirtás nyomán természetesen különféle extra képességekre tehetünk szert, a harcban alkalmazható pusztításoktól egészen a dekoratív aurákig.

PARABELLUM

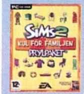
Fejlesztő › Acony **Kiadó** › Még nincs **Megjelenés** › 2007. harmadik negyedév

A Parabellum német fejlesztői meglehetős magabiztossággal rendelkeznek: úgy vélik, hogy első játékukkal sikeresen meg tudják majd reformálni a multiplayerre kitalált FPS-ek világát. A multi mellett azért lehet egyedül is játszani, méghozzá Manhattanben kell egy atombombával fenyegetőző terrorbrigádot levadásznunk. A fejlesztők az egész városrész lemodellezését ígérik, ami, valljuk meg, elég durva feladatnak hangzik. Sajnos azt nem voltak hajlandóak elárulni, hogy mit is takar a Strategic Warfare névre keresztelt újító játékmód, de az biztos, hogy a város szétlövésének (lőszertől függő pusztítás lesz) igen nagy szerepe lesz benne. Egyébként 12 létező fegyvert kapunk, melyeket egyenként négy-hét kiegészítővel (lézercélzó, lámpa, extra tárak stb.) lehet felszerelni, és még lőszerből is többféle lesz. Nem vagyunk benne biztosak, hogy egy újonc csapat fogja megváltani a világot, de az, hogy elég tőkét tudtak összeszedni az Unreal 3.0 motor megvételéhez, az jelzi, hogy komolyan gondolják a dolgot.

TOP 10
SVÉDORSZ. 06.08.13-06.08.19

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Christ svéd klántársak tanítják a nyelvre. Már tud káromkodni...
PC GURU 05.03 97%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Grath agya kapitulált, és nem bír ide semmi értelmeset írni...
PC GURU 04.10 95%

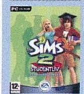


SIMS 2 KUL FÖR FAMILJEN
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Rögtön meg is szavazzuk ide a legszebb játékcím-díjat
PC GURU - . - --%

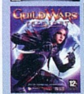
THE SIMS 2 ARBETSLIV
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Eláruljuk a titkot: ez itt a Vár az üzlet svéd verziója
PC GURU 06.03 85%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Talán nem véletlen, hogy az északi klánok olyan jók BF2-ben...
PC GURU 05.08 98%

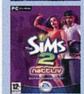
COUNTER-STRIKE SOURCE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
És talán az sem, hogy CS-ben is kell velük számolni
PC GURU - . - --%



THE SIMS 2 STUDENTLIV
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nem kell sokat filózni rajta, hogy rájöjjünk, ez bizony az Egyetem
PC GURU 05.04 87%

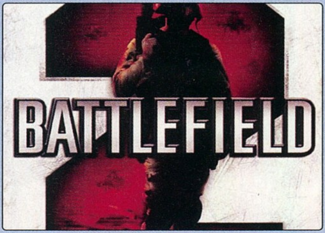


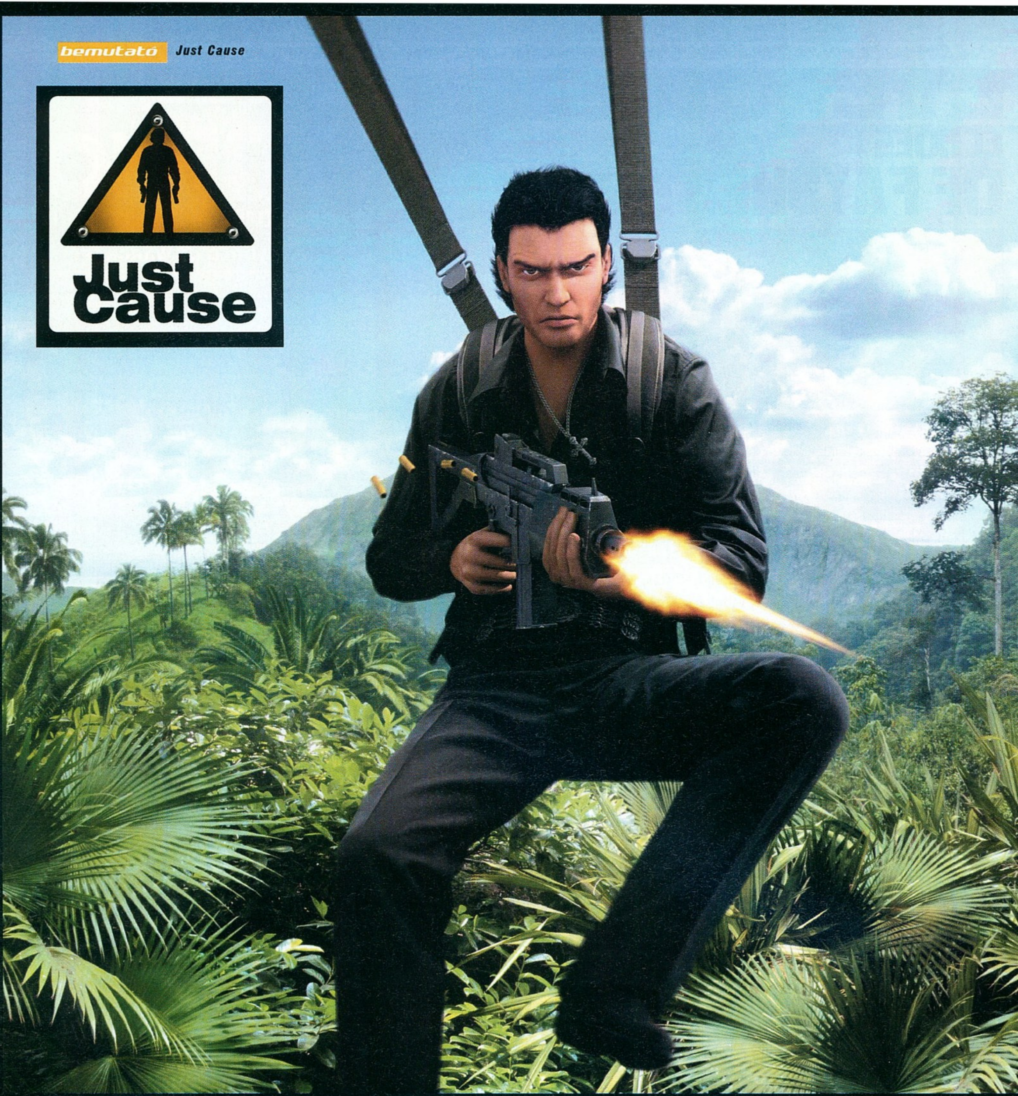
GUILD WARS FACTIONS
NCSOFT . ARENANET
Az ingyenes MMORPG északon is népszerű
PC GURU 06.07 88%



THE SIMS 2 NATTLIV
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Svéd nyelvtanfolyamunk következő állomása az Éjszakák
PC GURU 05.10 88%

CIVILIZATION IV WARLORDS
2K GAMES . FIRAXIS
Néhány érdekes scenariót leszámítva csalódás a Warlords
PC GURU 06.10 74%





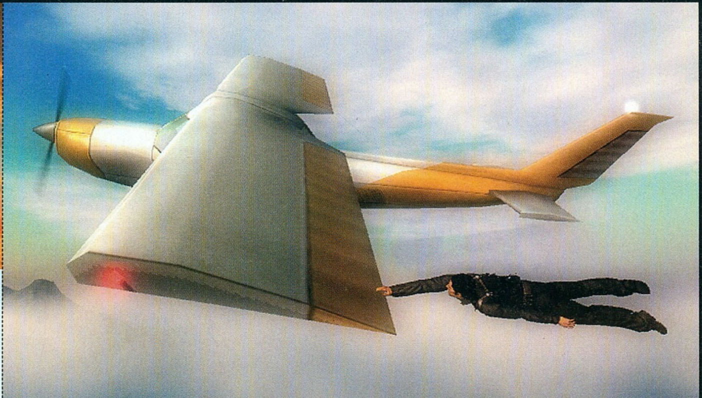
No.1 PC GURU demo a DVD-n!

Just Cause

fejlesztő > Avalanche kiadó > Eidos web > www.justcausegame.com

írta · Jatfield

A Stockholmban székelő Avalanche Studiost 2003-ban alapította két lelkes svéd. Megjelent játékkal nem büszkélkedhetnek egyelőre, hírnevüket a Just Cause-zal és két további, be nem jelentett játékkal tervezik megalapozni. Mottójuk szerint olyan játékokat készítenek, amikkel ők is szeretnek játszani – remélhetőleg az ízlésük nem tér el



Erre még talán Popeye karizmai sem lennének képesek!

Semmiből előtörő csapat látványos játékot fejleszt soha nem látott szabadságot ígérve a trópusi szigeteken. Nincs új a nap alatt, igaz? A svéd srácok a Crytek sikereire törnek, de a jótól a legkevésbé sem szégyen tanulni. A szeptember végére időzített Just Cause Rico Rodrigez CIA ügynök szerepét ölti ránk, aki nem kisebb feladatra vállalkozik, mint egy trópusi szigeten tomboló banánköztársaság diktatúrájának megdöntése. Hamarosan kiderül, hogy a fogadtatás is olyan jó lesz-e, mint a Far Cry esetében, de szerencsére addig sem kell holmi kristálygömbökre hagyatkoznunk, hogy meglássuk, milyen esélyekkel indul el a játék a német elöd nyomain.

IGAZ ÜGY

San Esperito kitalált szigetállamán fognak játszódni kalandjaink, melynek diktátora azzal kelti fel az Egyesült Államok érdeklődését, hogy gyanús érdeklődést tanúsít a világpiacon fellelhető dúsított uránium iránt. A kifogás az, hogy az ország önfenntartó szeretne lenni az energiatermelés terén, de a bolygó rendőrét nem lehet az orránál fogva vezetni, és ez az orr ezúttal is tömegpusztító fegyvereket szimatol.

Közvetlen bizonyítékok azonban nincsenek, és ezúttal blöffölni sem lehet, így az egyetlen lehetséges út a változtatáshoz, ha a háttérből kényszerítik ki a rezsim megdőlését, tisztán tartva a szálakat a háttérből mozgató kezeket. San Esperitót nem csak a felszínen jellemzik korrupt és sötét üzelmek, az ország a velejéig romlott. A katonaság, drogbárók, rendőrök és ellenzéki gerillák érdekei között kell egyensúlyoznunk, vigyázva mindenki tyúkszemére, és persze a saját hátsónkra is. A szigetet irányító érdekcsoportoknak különféle küldetések végrehajtásával kedvezhetünk, vagy tehetünk keresztbe, és ezeknek kétszáz fölé rúgó száma jól mutatja, hogy mennyire labilis az egyensúly és gubancosak a szálak az országban. Van bőven teendő, ám ez egyben nagyszerű alkalom is, hogy az Ügynökség, és legfőképp Rico Rodrigez ügynök képességeit csillogtassa.

ESPERITO

A játékban szereplő San Esperito egész pontosan 1024 négyzetkilométeres játszóteret kínál négy nagyobb és megszámlálhatatlan kicsi szigeten.

GRAND THEFT FAR CRY

Tevékenységünk eredményét egy politikai térképen követhetjük nyomon, ám nem ez lesz az első alkalom, hogy szembesülünk kalandjaink helyszínének méreteivel. Több mint ezer négyzetkilométernyi „homokozó" áll rendelkezésünkre, és a változatosság hiánya sem lesz ok a panaszra, hiszen hegyen, völgyön, tengeren, dzsungelen, városokon és falvakon keresztül gyalogolva, száguldva, csónakázva és repülve térképezhetjük fel a szigetet. Ráadásul a játéktörténelem egyik legnagyobb bejárható területét töltési szünetek nélkül tehetjük magunkévá! A hangsúly elsősorban a szabadságon van, így most azok, akik képesek voltak a Grand Theft Auto epizódjaival hónapokig elszórakozni anélkül, hogy akár egyetlen küldetést is teljesítettek volna (márpedig ezek az emberek léteznek, én is ismerek egyet), itt igazán otthon érezhetik magukat.

Még a fizika vagy a közlekedés szabályai sem vetnek gátat féktelen hősünknek, elég egy párat megnézni a kiadott filmekből, hogy belássuk

Panama 1989

Annak, aki tud angolul, a cím két jelentése, az Igaz ügy és a Csakazértis rögtön egyértelmű lehet, de a kifejezés ennél mélyebb értelmet is hordoz. Létezett ugyanis egy Just Cause fedőnevű akció, és tekintve, hogy ez a név Panama 1989-es amerikai megszállását fedte, talán nem túl erőltetett a párhuzam. A George Bush Sr. uralkodása idején lezajlott akció persze nem volt olyan csendes, mint amilyennek Rico tevékenysége indul, december 20-án hó helyett majd harmincezer amerikai katona és a légierő több, mint 300 járműve szakadt Noriega tábornok nyakába.

Fél másodperccel később Ricot homokot nyelve, egy hatalmas taknyolás közepette látnánk.

Itt a segítség!

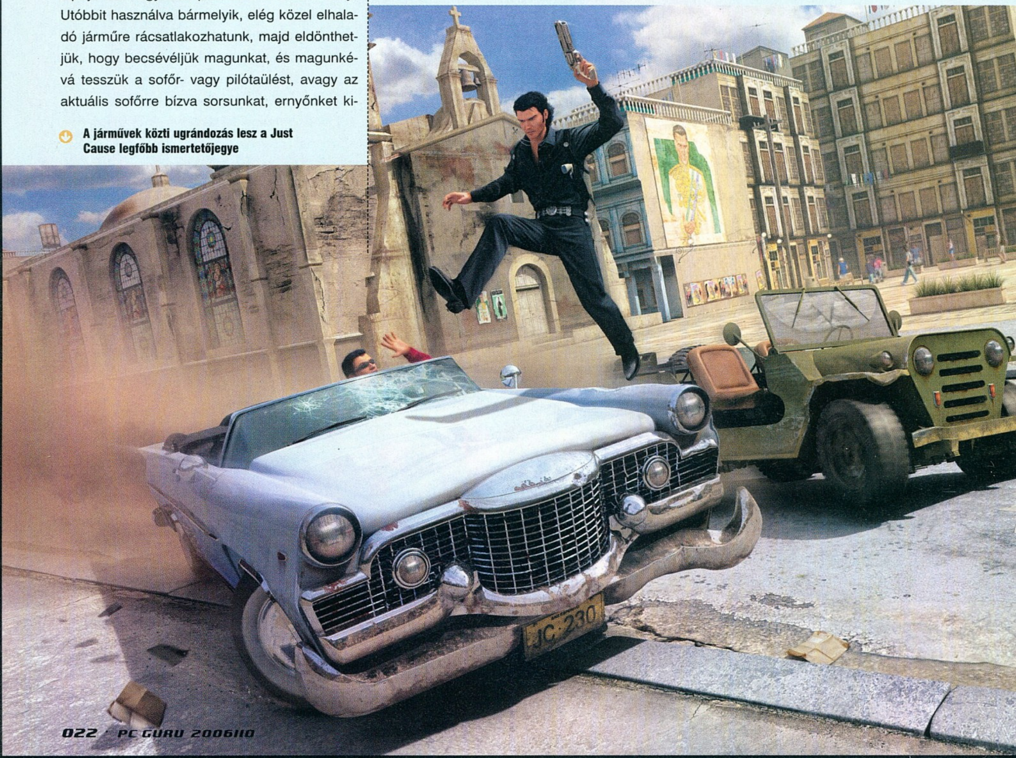
Riconak nem kell egyedül dolgoznia a küldetésén, két amerikai (közelebbről CIA) ügynök fog segíteni neki. Sheldon és Kane természetesen ugyanúgy inkognitoban vannak, mint derék hősünk, így nem gépfegyverrel felvonulva segítenek minket, hanem a háttérből támogatást nyújtva. Ez főleg a 314 másodlagos küldetés során segíthet, hiszen ha szükségünk van egy repülőre, tankra, vagy éppen egy egyszemélyes tengeralattjáróra, csak telefonálunk nekik, és ha épp nem egy háborús zónában vagyunk, az ajándékcsomag nemsokára meg is érkezik.

Ha letesszük a voksunkat az egyik gárda mellett, komoly segítségre tehetünk szert

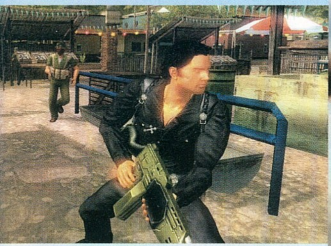
ezt. A GTA-ból jól ismert autótolvajkodás és fegyveres erőszak mellé ugyanis különféle akrobatikus mutatványok is kerültek a játékmenetbe. Rico mindenhova siklóernyőjével és csáklyájával jár, amik segítségével anélkül válthat autóról motorcsónakra majd helikopterre, hogy cipője akár egyetlen pillanatra is érné a talajt. Utóbbit használva bármelyik, elég közel elhaladó járműre rácsatlakozhatunk, majd eldönthetjük, hogy becsévéljük magunkat, és magunkévá tesszük a sofőr- vagy pilótaülést, avagy az aktuális sofőrre bízva sorsunkat, ernyőnket kinyitva, parazitaként vitorlázunk a gyanútlan közlekedők mögött (esetleg egyetlen kézzel kapaszkodunk egy vadászgép szárnyába...). Nem kevésbé látványos persze az sem, amikor segédeszközök nélkül, autóról autóra ugrálva valósítja meg hősünk a járműcserét, aki a Denevérember eszköztára mellett a pók ügyességét is magáénak mondhatja.

Összesen majd 100 járművet próbálhatunk ki a játékban, amelyek között a korábban említett konvencionális közlekedési eszközök mellet a sugárhajtású repülők, sőt tengeralattjárók is ta-

„A Far Cry világának és a GTA-k szabadságának kereszteződéséből remélhetőleg egy jó játék születik!"



A járművek közti ugrándozás lesz a Just Cause legfőbb ismertetőjegye



lálhatóak. Az irányítás miatt sem kell aggódnunk, hiszen a beszámolók szerint a járművekbe átülve a harmadik személyű akciójáték árkád jellegű szimulátorrá vedlik, és ez a kijelentés egyaránt jellemzi a haladási sebességet és az eszközök reakcióit kezünk mozdulataira.

A játék persze nem csak a száguldásról szól, hiszen Riconak küldetése van, amit teljesítenie kell, és bár bármikor megszakíthatja a munkát egy kis siklóernyőzés idejére, végső soron el kell végeznie azt. Természetesen nem kell egyedül szembeszállnia a zsarnokkal, a CIA két kitelepített ügynöke, Sheldon és Kane mellett, akik főleg különféle titkosszolgálati eszközökkel segítik majd hősünket, néhány helybélit is meggyőzhetünk küldetésünk nemességéről, ők további létfontosságú információkkal szolgálják majd az ügyet. Túl egyszerű persze nem lesz a dolgunk a helybéliekkel, az országban számos banda és frakció bír kisebb-nagyobb hatalommal, akiknek meggyőzése vagy egymás ellen való kijátszása gyakran kezünk vagy a 25 darabra rúgó fegyvertárunk bemocskolásával fog járni. Cserébe küldetéseket teljesíthetünk drogbáróknak, rendőröknek és a katonaságnak is, aszerint, hogy mi áll pillanatnyi kedvünkben vagy érdekünkben. A közvetett jutalmak mellett kézzelfoghatóbb eredményei is lesznek tevékenységünknek, mint például új búvóhelyek, ahol megpihenhetünk.

BKU

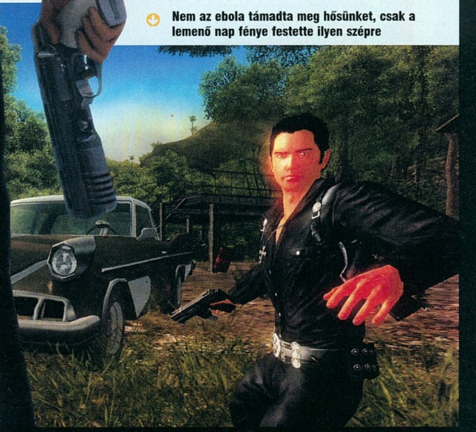
A tömegközlekedés San Esperito világában igen változatos dolog, hiszen összesen 89 járművet próbálhatunk ki benne.

A SZÉPSÉG MÖGÖTT

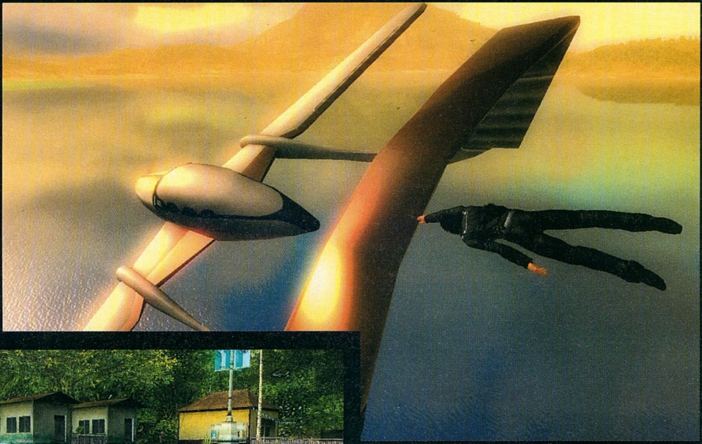
Az eddig kiadott képeket elnézegetve szembeötlő, hogy nem a homokozó stílusú játékmenet az egyetlen szempont, amiben hasonlóságot mutat a Just Cause a Far Cry-jal. Ha ugyanannyira nem is fog kitűnni a svéd csapat játéka grafikájával a többi közül, mint a németeké tette annak idején, az biztos, hogy az Avalanche által prezentált trópusi sziget látvány terén is bőven megállja majd a helyét, ami különösen nagy fegyvertény, tekintve, hogy nemcsak hogy saját fejlesztés, de egy időben jelenik meg minden jelentősebb platformra.

A már korábban említett 1000 négyzetkilométeres terepet nemcsak töltés, de láthatatlan falak és egyéb korlátok nélkül fedezhetjük majd fel, és az élményt tovább fokozza a fejlett időjárási rendszer, melynek hála San Esperito éghajlatának megfelelően bármikor összesűrűsödhetnek az égen a szél-

Nem az ebola támadta meg hősünket, csak a lemenő nap fénye festette ilyen szépre



Just Cause



Na eljött a péntek este, kormánymegdöntés helyett mehetünk csajozni

A móló végén legfeljebb átugrunk egy hajóra vagy tengeralattjáróra...

iránynak megfelelően száguldó felhők, és ránk szakadhat az ég dörgések és villámlások közepette, vagy köd takarhatja el célpontunkat, természetesen mindezt párhuzamosan a dinamikusan változó napszakokkal. Amikor pedig nem burkolózik az árnyékot vető felhőkből leomló esőfüggönybe vagy sűrű párába a láthatár, a tőlünk akár 32 km-re lévő hegyvonulatokon is legeltethetjük a szemünket.

Miért pont banán?

A banánköztársaság kifejezés már több mint száz éves, talán ezért is van, hogy eredete messze nem olyan ismert. Első használatát O. Henry 19. századi humoristának és írónak tulajdonítják, és azóta szerte a világon használják labilis politikai helyzetű, mezőgazdaságra támaszkodó, főleg karibi és dél-amerikai diktatúrákra, különös tekintettel azokra, ahol külföldi cégek nagy beleszólással bírnak az ország vezetésébe. Az első banánköztársaság Honduras volt, ahol egy amerikai gyümölcskereskedő cég (becenevén a Polip) New Orleansban toborozott fegyveres banditák segítségével puccsot hajtott végre 1910-ben, hogy piaci előnyre tegyen szert.

A sziget mellett a hátán hordott városok és lakói is szolgáltatnak látnivalóval, már amikor száguldás közben nem mossa el őket a motion blur. Az Avalanche nemcsak fejlett terep és növényzetmegjelenítést ígér, de mindezt különféle utóeffektekkel teszik még látványosabbá, mint a HDR és a mélységélesség szimulálása. A járművek használat közben koszolódnak, és akárcsak a többi objektum a játékban, lágy szélű árnyékokat vetnek.

Első ránézésre kissé émelyítőnek is tűnik a képeken és videókon látható színkavalkád, ennél azonban sokkal inkább aggasztó, hogy semmi információ nincs a játék gépigényéről. Bízunk benne, hogy a multiplatformos fejlesztés közben jól megtanulták a fejlesztők optimalizálni.

MONDD MEG NÉKEM

Nem akarom mégiscsak előrángatni a jövőlátó gömböt, de nem bírom ki, hogy ne fejezzem ki abbéli aggodalmamat, hogy hasonlóan nagy buktatót hordoz magában a merészen szabadjára engedett játékmenet is. Az emlékeim meglehetősen homályosak, de talán nem megyek túl messzire, ha azt feltételezem, hogy hiába a lehetőségek végtelen tárháza, a homokozó is megunható egy jó sztori nélkül, és ennek a szele bizony jócskán meglegyintette a Far Cry-t is. Remélhetőleg ha a központi küldetés nem is lesz különösképp kidolgozott, de a több száz misszió legalább kellő változatosságot fog biztosítani... Addig is bízzunk benne, hogy a közelmúlt néhány prémium kategóriás játékának ötvözete nem csak papíron fest jól, de a kivitelezés is mély nyomot hagy majd bennünk.

Erre, és még számos más kérdésre, ha részben is, de hamarosan választ kapunk, nemsokára játszható demó jelenik meg ugyanis a játékból, amiben egy olyan, kisebb szigetet járhatunk majd be, amely a teljes és végleges változatban nem található meg.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Bár az Avalanche eddig nem sokat tett le az asztalra, valami azt súgja, hogy egy szórakoztató játékra számíthatunk szeptember végén. A Just Cause sikerére pedig már csak azért is ácsingózhatunk, mert sosem elég azokból a játékokból, amelyek nem veszik túl komolyan magukat.

JATFIELD

PRO: Szabad játékmenet, szép grafikával, és még a történetből is kisülhet valami

KONTRA: Ha csak egy homokozó marad, félő, hogy nem sokáig kötheti le a legtöbb játékost

2006. IV.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

ŐSZI JÁTÉKVÁSÁR!

3 890,- Sims 2: Csili-vili cuccok*
9 990,- Lego Star Wars 2 (09.29)*
11 690,- FIFA 07 (09.29.)*
11 690,- NHL 07 (09.22)*

9 990,- Prey
9 990,- CivCity: Rome
6 990,- Oblivion (Elder S. 4)
6 990,- Civilization 4
7 990,- Civ 4: Warlords

2 990,- Splinter Cell: Chaos Th.
1 990,- Flatout 2
7 990,- SWAT 4 csomag
4 990,- Warcraft 3 csomag
3 890,- Battle for Middle Earth
3 890,- Medal of Honor P.A.

1 990,- Hitman Contracts
1 990,- Commandos 3
3 990,- Atlantis Evolution
4 990,- Da Vinci Code
4 990,- Serious Sam 2
4 990,- Blitzkrieg 2

7 Sins HUN 3 990
Act of War....2 990
Advent Rising....9 990
Afrika Korps vs D. HUN...1 910
Age of Empires 3 HUN.....6 990
Air Conflicts HUN....5 990
Armies of Exigo HUN.......3 990
Arx Fatalis 950
Atlantis Evolution HUN ...3 990
Auto Assault /online 7 990
Bard's Tale....3 990
Battlefield 1942 + 2 kieg .3 890
Battlefield Vietnam 3 890
BF 2 Euro Forces (kód) ...3 890
BF 2 Armored Fury (kód) 3 890
Beyond Divinity....1 990
Black & White 2....11 490
B & W 2 Battle of Gods....4 890
Blazing Angels: Squad....6 990
Blitzkrieg....1 230
Blitzkrieg 2....4 990
Blood Rayne 2....9 990
Boiling Point HUN....5 990
Brothers in Arms HUN.....3 990
Call of Cthulhu 6 990
Call of Duty GOTY* ....Akció
Call of Duty United Off.* .Akció
Call of Duty Deluxe*........Akció
Call of Duty 2 GOTY*..........Jön
Car Industries HUN..........3 990
Cars (Verdák) 6 990
Catz 5 és Dogz 5 ....2 990
Charlie and Chocolate F..4 990
Children of the Nile..........1 990
Chronicles of Riddick......2 990
City Life....9 990
Civilization 3*....Akció
Civilization 4....6 990
Civ 4: Warlords*....Jön
CivCity: Rome* ....Jön
Cold Fear 4 990
Cold War 4 990
Combat Mission: Overlord.990
Command&Conq. pakk ...7 190
C&C Generals Deluxe......3 830
Commandos 3 .... 1 990
Commandos Strike For. ..8 990
Cossacks 2 ....7 670
Cossacks 2 Battle for E...5 990
Counter-Strike Antholog .3 890
Counter-Strike Source.....7 190
Crashday HUN....5 990
Cross Racing Ch. HUN....1 990
Csatamágusok HUN 1 910
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI 3 Dimensions of M. ...5 990
D-Day HUN....1 910
Da Vinci Code....4 990
DarkStar One 5 990
Day of Defeat Source.......4 890
Desperados 2 ....5 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed. 5 990
Diablo....950
Diablo 2 + Lord of Destr.. 2 990
Disney játékok....Hívj
Dino Crisis 2....1 990
Doom 3* ....Akció
Dragonshard 3 990
Dungeon Siege 2..............6 990
Egypt 3 HUN 3 830
Empire Earth HUN............1 990
Empire E. Art of C. HUN ..1 990
Empire Earth 2 HUN.........6 990
Europa Universalis HUN 950
Europa Universalis 2 ....1 990
Fahrenheit: Indigo Pr.*. ...3 990
Far Cry 1 990
F.E.A.R. 4 990
FIFA 2005....3 890
FIFA 07 (09.29) HUN* 11 690
Fire Captain HUN 3 830
Fire Department 3 ....7 990
Flatout 2....1 990
Flight Simulator 2002 ....3 490
FS 2004 Kiegészítők...........Hívj
Freelancer....2 390
Full Spectrum W: T. H. ..10 990
Getting Up 4 990
Ghost Recon 3 ....9 990
Glory of the Roman E. 6 990
Godfather (Keresztapa).11 990
Gorky Zero HUN....990
Gothic 2 ....1 990
Gothic 2 Night of Raven..2 990
Gothic 2 Gold 3 990
Grand Theft Auto 3*.........2 870
GTA Vice City 2 870
GTA San Andreas 6 990
Ground Control 2 HUN 1 910
GT Legends HUN 7 990
GTR (FIA GT R.) HUN.......3 990
GTI Racing HUN 5 990
Guild Wars (2006) 6 990
Guild Wars Factions 6 990
Gun* ....Akció
Gyűrűk U: Király v.tér......3 830
Gyűrűk Ura Harc Középf .3 890
Gy.U. Harc Középf.. 2. ...12 790

Half-Life 2 GOTY 11 490
Half-Life 2 Episode One ..4 890
Halo 3 990
Harry Potter:Bölcsek k. ...3 830
HP 2 Titkok kamrája.........3 830
HP 3 Azkabani fogoly 3 830
HP 4 Tűz serlege 11 490
Hearts of Iron 2 ....1 990
Heavyweight Thunder 990
Heroes 3 Complete 1 910
Heroes of M&M 4 HUN.....1 910
Heroes 4 Complete HUN .3 890
Heroes of M&M 5 HUN...11 990
Hidden & Dang. 2 Gold*..Akció
Hitman Contracts.............1 990
Hitman Blood Money 9 990
Homeworld 2 HUN 1 910
House of the Dead 3 ....1 910
IL-2 Forgotten Battl HUN.1 990
Imperium Galactica 2 HU ...950
Jeanne d'Arc HUN............1 990
Jurassic Park Op. Gen. ...2 870
King Kong HUN................6 990
King of the Road 990
Knights&Merchants 2 H ..1 990
LEGO többféle,/db (evm).1 990
LEGO Star Wars 2/09.29* 9 990
Lineage 2 /online..............4 990
Loco Mania 4 990
Mafia* ....Akció
Majestic Chess.................1 990
Mahjongg Variety Pack 2 1 430
Matrix: Path of Neo 3 990
MechWarrior 4..................1 910
Medal of Honor Warchst .3 890
Medal of Honor Pacific A 3 890
Medieval Lords HUN........3 990
Micro Machines 4.............9 990
Monopoly Tycoon..............990

Mortyr 2 HUN....3 990
Movies* ....Akció
Movies: Stunts & Effects* ..Jön
Myst 4 Revelation HUN.......990
Myst 5 End of Ages..........4 990
Nagymester 2 HUN 950
NBA 2005....3 890
Need for Speed Und. 2 ....3 890
NFS Most Wanted 7 190
NCSoft 60 napos kártya ..7 990
Nexus HUN 1 990
NHL 2005 ....3 890
NHL 07 (09.22)*...............11 690
Oblivion (Elder Scr. 4) 6 990
Oil Tycoon 2 HUN 1 990
Onimusha 3 ....6 990
Op. Flashpoint GOTY 2 870
Outrun 2006* ....Jön
Over the Hedge* ....Jön
Pacific Fighters HUN 1 910
Panzer Elite Action 7 990
Panzers Phase 1 HUN.........990
Panzers Phase 2 HUN......4 790
Patrician 3....990
Pirates*....Akció
Pirates of the Caribbean .9 990
Platoon HUN....990
Pokoli Szomszédok HUN 1 990
Pokoli Szomsz 2 HUN......3 990
Pokoli Szomsz 1+2 HUN..4 990
Port Royale 2 HUN 3 990
Praetorians 1 990
Prey 9 990
Prince of Persia S.o.T 1 990
Prince of Persia 3...........10 550
Pro Evolution Soccer 5 ...4 990
Psychonauts 9 990
Pure Pinball HUN 990
Quake 4*....Akció

Railroad Tycoon 3 HUN*.Akció
Rainbow Six Lockdown...6 990
Resident Evil 3 ....1 990
Restaurant Empire HUN 990
Restricted Area HUN 3 990
Richard Burns Rally 3 490
Rise & Fall: Civ. at War..11 690
Robin Hood Def. HUN......1 990
Rogue Trooper...............11 990
Rollercoaster Tycoon 3*..3 990
Rollerc. T. 3. Soaked........3 990
Rollerc. T. 3. Wild.............3 990
Rush for Berlin HUN 7 990
Sacred (Plus bővítéssel) .3 830
Sacred Underworld..........3 830
Serious Sam Gold*..........Akció
Serious Sam 2 ....4 990
Settlers 5 HUN....5 990
Shadow Ops: Red Merc...1 990
Sherlock Holmes Ezüst f. 1 990
Shrek 2*....Akció
Silent Hunter 3 HUN.........3 990
Silent Storm....990
Sim City 4 Deluxe.............3 890
Sims + Livin' It Up............3 890
Sims kiegészítő Pack 1. ..3 890
Sims kiegészítő Pack 2 ...3 890
Sims 2 HUN 12 470
Sims 2: Egyetem HUN 7 190
Sims 2: Éjszakák HUN 7 190
Sims 2: Vár az üzlet HUN 7 190
Sims 2 Stuff: Family Fun.3 890
Sims 2 Stuff: Csili-vili c.*.3 890
Sin Episode 1: Emerg......4 890
Sonic Adventure DX 990
Sonic Heroes....1 990
Spellforce Platinum 5 990
Spellforce 2 ....9 990
Splinter Cell Chaos Th. ...2 990

Star Wars KOTOR............3 490
Régebbi SW játékok 3 490
Starcraft és Brood War....1 910
Starship Troopers............1 990
Stronghold* ....Akció
Strongh. Crusader HUN* Akció
Stronghold 2 Deluxe........4 990
SWAT 4 Gold....7 990
Syberia HUN 950
Thief 3 ....1 990
Titan Quest 10 990
TOCA Race Driver 3.........9 990
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tomb Raider Angel of D..1 990
Tomb Raider Legend.....11 990
Total Club Manager 05 ....3 890
Total Overdose.................6 990
Total War Eras* ....Jön
Train Simulator 3 490
Transport Giant HUN 3 830
Transp. Giant Gold HUN..6 990
Tycoon City New York.....4 990
UFO Aftershock 5 990
Unreal Tournament 2004.3 830
Vietcong Purple Haze*....Akció
Vietcong 2....4 990
Wanted Guns HUN..............990
War of the Ring 2 870
War on Terror HUN 5 990
Warcraft 3 ....2 590
Warcraft 3 FrozenThrone 2 590
Warcraft 3 Gold................4 990
Wizardry 8....950
World of Warcraft /onl. 9 990
WOW 60 nap Gamecard ..7 990
Worms 3D 990
Worms Forts Und. Siege .1 990
Zoo Empire HUN 3 830
Zoo Tycoon 2 HUN...........3 990

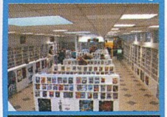
Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával

www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk: www.galaxisnet.hu/allas.php Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.09.01-09.20., ill. a készlet erejéig – * Előrendelhető – Újdonságok / top akciók – [magyar zászló] Magyar nyelven

KANE&LYNCH: DEAD MEN

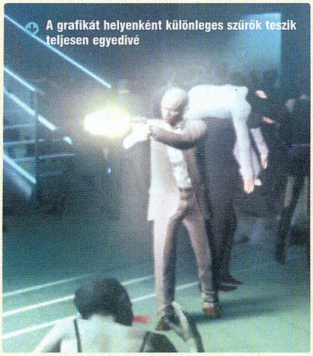
fejlesztő > IO Interactive kiadó > Eidos web > www.kaneandlynchdeadmen.com

írta ·)(redenc

A dán IO Interactive 1998 szeptemberében alakult, a Nordisk Film & TV, valamint a játékfejlesztő Reto-Moto közös lépéseként, magját az Amiga demo-scene ismert csapata, a The Silents alkotta (ennek tagja volt Jesper Kyd is). A csapat a 2000 novemberében megjelent Hitman: Codename 47 címmel rögtön sikert aratott (600 ezer példány), a 2002-es második rész már 3 millió kópiában kelt el. 2003-ban új stílusú játékkal jelentkeztek, Freedom Fighters címmel. A cég 2004. márciusában állandó kiadójuk, az Eidos tulajdonába került.

KANE&LYNCH: DEAD MEN

Adán fiúk a Freedom Fightersszel bebizonyították, hogy nem akarnak örök életükben a nyaktetovált kopasz bérgyilkos kalandjaiból megélni – ám a lőporszagtól, füsttől és vértől sem akarnak túlzottan eltávolodni. Az FF érdekes utat járt be, mert bár kitűnő stuff volt, az óceán túlpartján nem aratott átütő sikert – meglehet éppen amiatt, mert egy Amerika elleni kommunista támadást mutatott be. Talán ezen kapták fel a vizet az interaktív srácok, és elhatározták, hogy készítenek egy hasonló, de jelentősen felpörgetetett akcióorgiát, egy olyan témával, ami a jenki vásárlók szívéhez is közelebb áll, mint az inkább az európai történelemre jellemző városi szabadságharc.



A grafikát helyenként különleges szűrők teszik teljesen egyedivé

A PROFI ÉS A PSZICHÓ

Eme külső nézetes akciójáték címszereplője egy keménytökű, ám igencsak eltérő jellemű páros. Kane profi zsoldos, a „The 7" nevű nemzetközi bűnbanda tagja, kíméletlenül következetes, ugyanakkor a szervezetnél örömmel használták ki kiváló tárgyalóképességét is. Egy rablás során kissé félrecsúsztak a dolgok, Kane pedig villámgyorsan döntött: feladta társait, ő maga olajra lépett a zsákmánnyal. Lynchnek nincs fegyveres előélete; egy detroiti jó munkásemberről van szó, akinek egy nap megpattant valami odabent: ájulások, látomások törtek rá, állapota egyre rosszabbodott, amit mind komolyabb gyógyszerezéssel tudott csak szinten tartani. Egy kevéssé szép napon hazatérve oldalbordáját vérbe fagyva találta a nappaliban, és egyáltalán nem tartotta elképzelhetetlennek, hogy ő nyírta ki az asszonyt (a rendőrség pedig egyenesen ezen a véleményen volt).

E két figura életének fonalát a bűnüldözés és a sors fonja össze: a sztori kezdetén egy rabszállítóban ücsörögnek, úton a siralomház, és a kétségtelenül kiérdemelt elmúlás felé. Ám a fátum ismét beleköp a műzlibe: egy páncélautó rohan a buszba, Kane-t Lynch segíti fel, miközben ólmot pumpál a zsarukba, és zsoldosunk hamarosan megtudja, hogy valószínűleg jobb sora lett volna a hóhér kezei között. A szöktetést egykori harcostársai szervezték meg, és nem emberbaráti szeretetből: két hetet adnak, hogy Kane visszaszerezze a szajrét, biztosíték gyanánt elrabolták feleségét és kislányát, és hősünk jól ismeri ahhoz a fiúkat, hogy pontosan tudja, mi történik szeretteivel, ha nem engedelmeskedik. Persze a srácok is ismerik őt, és tudják, első dolga az lenne, hogy övéinek a nyomára bukkanjon, és megpróbálja kiszabadítani őket. Hogy ez a dévaj gondolat még csak megülni se tudjon a fejében, megtalálták Lynchet, aki Kane árnyékául szegődik, és gondoskodik róla, hogy csak a feladatára koncentráljon. Márpedig az Isten legyen irgalmas ahhoz, aki e pszichopata mellett tartózkodik, amikor a nyugtatók utolsó molekulája is felszívódik a véréből...

ADRENALIN-ZUHATAG

Ahogy már említettem, a játék a Freedom Fighter alapmechanizmusára épül, nem egy afféle padödő tehát, ahol a két hőst felváltva kell terelgetni (bár az se lenne rossz móka): céljaik eléréséhez a helyi alvilág tagjaiból néhány fős szabadcsapatot kell verbuválniuk, és őket irányítani. Fontos lesz tehát, hogy embereidet hogyan helyezed el, milyen parancsokat adsz nekik, miként készíted elő a támadást, és azt menynyire pontosan hajtod végre. Senki ne ijedjen meg azonban, szó sem lesz itt amolyan Ghost Reconos, térképes-kommandós precízkedésről. A fejlesztők mindent a már többször említett felpörgetésnek és egyszerűsítésnek vetnek alá; aki benne van az iparban, tudja, hogy egy amcsi játékosnak, ha a WASD billentyűkön és az egérgombokon túl mást is le kell nyomnia, már elmegy a kedve az élettől is, így aztán a fő cél ennek kiküszöbölése. Ez persze nekünk, tízujjasoknak is előny, hiszen jobban oda tudunk figyelni magára az akcióra, ami növeli a játékél-

IO

Az új Hitman sikere nyomán szinte biztos, hogy az IO már bőszen dolgozik a kopasz bérgyilkos ötödik kalandján is, ez állítólag jövő nyáron jelenik meg.

Rejtett célzások

Igen ritka és nagyon különleges módját választotta az IO Interactive új játékuk reklámozásának, és ez mindenképp megér pár szót plusz egy főhajtást. Akik játszottak a Blood Money névre hallgató legutóbbi Hitman-epizóddal, tudják, hogy az egyes küldetések értékelését egy újság címlapján lehetett elolvasni. Ebben a képzeletbeli lapban ezen kívül más hírek is voltak, épp úgy, mint bármely más hagyományos sajtótermékben. Nos, ha valakinek megvannak a mentései, vegye elő őket! A hírek között ugyanis három érdekes tudósítás található; az egyik egy véres rabszöktetésről szól, melyben a hatóság szerint egy „Adam Marcus" és egy „Mr. Little" nevű halálraítélt lépett olajra, ám a sajtó feltételezi, hogy e két név a „The 7" nevű bűnözőcsoport egy zsoldosát, valamint egy közveszélyes pszichopatát takarja. A másik a két szökevény üldözéséről tudósít, míg a harmadik egy vakmerő gyémántrablásról ad hírt. Utóbbi is e játék egyik kulcsmomentuma lesz, és azért is fontos, mert a fejlesztők múzsája a Heat (Szemtől szemben) című, '95-ös Pacino-De Niro szuperprodukció volt, és ebben egy ugyanilyen zsákmányszerzés szerepelt.

KANE&LYNCH: DEAD MEN

ményt. Embereink irányítása az FF jól bevált, intuitív megoldásán alapul. Szimpla parancsokkal operálhatunk: tedd, amit én, kövess, fedezz, tereld el az ellenség figyelmét, támadj. Ha lövöldözés közben fegyvered célkeresztjével valahová tékban, egyre jobban eluralkodik az elmebaj. Utóbbi kiemelendő, ugyanis ez plusz egy elem, amiért nem lehet az említett kommandós címek stílusában gondolkodni: bármilyen józanul is tervezed meg Kane bőrében az attakot, pszichopa- működik (pl. mi történik, ha Lynch átalakul vadállattá), azt egyelőre nem tudjuk.

Remélem, a fentiekből is kitűnik, hogy egy meglehetősen izgalmas kis munka formálódik az IO

Mint a cikkben is említettük, Lynch egy kedves, szociális képességei teljében levő ember

mutatsz, és lenyomod a „move" gombot, zsoldosod odarohan, te pedig folytathatod a mészárlást, a megadott pozícióba ért srácok ujját aztán az AI ráfeszíti a ravaszra, így hamar megpucolhatod a helyszínt. Mivel a dánok még a Hitmanos menüképernyőkkel sem akarták megzavarni a harcélményt, a fegyverkezés is újszerűnek mondható. Az arzenál a szokásos: gépfegyverek, puskák, mesterlövészfegyver, rakétavető és társaik. Ám hőseid nem cipelik a teljes választékot magukkal, hiszen egy csapatnál elég, ha van egy „sniper" hátvédnek, pár gépfegyveres, esetleg egy gránátvetős. Ha az akció elején Kane-t vezetve gépfegyverrel nyitottál utat a tömegben, a következő szakaszban azonban vadászgatni akarsz, odalépsz a teleszkópos bandataghoz és egyszerűen tűzszerszámot cserélsz vele. Frappáns.

A fent leírt megoldás azért is érthető és hiteles, hiszen itt nem katonai alakulatról van szó, hanem pénzért harcoló bűnözőkről, akik a pillanatnyi helyzetet alapján cselekednek és rögtönöznek, és ebben a felállásban Kane a hidegfejű, logikusan gondolkodó profi, Lynch pedig a kiszámíthatatlan ösztönlény, akin, ahogy haladsz előre a játa társad elcseszheti az egészet, a besurranós, taktikus csapásmérés minden sikeresélyét elrontva azzal, hogy üvöltve berohan az ellenség közé, és elkezd koponyákat szilánkosítani kedvenc puskája tusával. Ilyenkor azonnal reagálnod kell, besegítve a dühöngő vadállatnak.

CÉLTALANUL CÉLRA TÖRVE

Az előző bekezdés egyik megállapításán rögtön finomítanom is kell: Kane pontosan tudja, hogy a sikeres akció végén ki fogják nyírni, és Lynch foglalja el a helyét a bandában, de talán ezzel sikerül megmentenie családtagjai életét – és azért ezek a tények az ő be- és kiszámíthatóságát is picit megkérdőjelezik... Még valami: ez a cél teljesen új a cég játékainak sorában, hiszen az FF harcosai nemes érdekből, hazájukért szálltak harcba, a 47-es ügynök egy profi bérgyilkos, akinek az ölés a hivatása. E játék címszereplője két eltérő egyéniség, akik bár párosan cselekednek, mégis magányosak (eddig ez párhuzam a Hitmannal), viszont amit Kane és Lynch tesznek, az szinte automatikus, mechanikus válaszreakció, amivel a sors által eléjük dobált akadályokat leküzdhetik. Természetesen lesz lehetőség kooperatív-játékra is, bár hogy ez pontosan miként Interactive műhelyében, mely a fejlesztők eddigi munkáit figyelembe véve egyszerre újszerű és ismerős. A két ellentétes pólusú, mégis egymásra rezonáló figura, az akciódús szólómódot megtámasztó kooperatív, és az izmosnak ígért többjátékos üzemmód, kiegészítve a csapattól megszokott gazdag látványvilággal és ütős zenével (Jesper Kyd...) sikergyanús csomagot ígér.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

Az IO játékainál a zene és a látvány eddig sem volt probléma. A Freedom Fighters intuitív mechanizmusa egy pörgős akciósztorival, jó sok adrenalinnal, plusz az MP-módokkal nagyon bíztató. Ha csak nagyon nem rontanak el valamit, nincs ok aggodalomra.

KREDENC

PRO: Brutális akció, felnőtt sztori, és rengeteg kooperatív móka!

KONTRA: A játékegyensúly kérdése állandó téma az IO játékainál, no meg a gépigény is érdekes lesz...

2007

MOBILARENA

TELEKOMMUNIKÁCIÓ ONLINE

HÍREK, TRENDEK, TESZTEK

http://mobilarena.hu

A bosszú angyala

Infernal

irta · RBaly

fejlesztő > Metropolis kiadó > Playlogc web > internal-game.com

A lengyel – Varsóban székelő – Metropolis különösebben zajos sikert még egyik játékával sem aratott, de a Gorky-sorozattal (ennek harmadik része, az Aurora Watching tavaly karácsonyi teljes játékunk is volt) azért meglehetős ismertségre tettek szert. Jelenleg az Infernalon, illetve egy meg nem nevezett másik, konzolos akciójátékon dolgoznak.

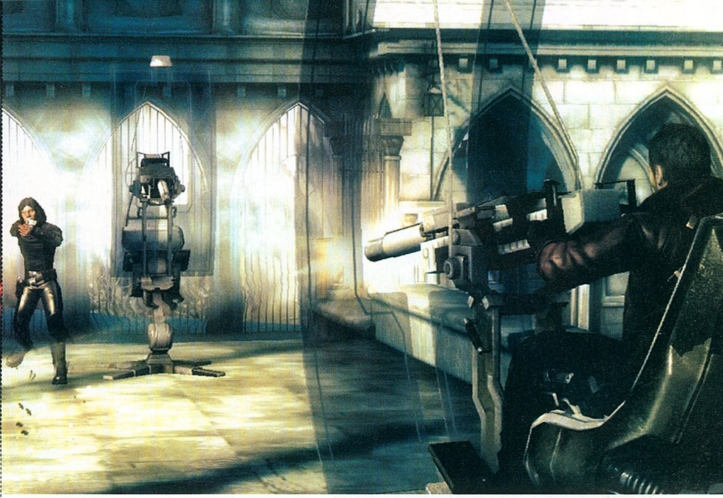
Idén az Infernal személyében egy újabb akció-kalandjátékkal bővül a PC-s játékkínálat, mely a Jó és a Rossz örök – vélhetően minden létező univerzumra jellemző, ezáltal mindig örökzöld témaként szolgáló – harcát mutatja be. A korábban Diabolique: License To Sin néven beharangozott játék majd két éve ígéretes alapkoncepcióval és büntető látványvilágot ábrázoló képekkel indult. Azóta megélt egy kiadó- és névváltást is, de idén ősszel végre a boltok polcaira kerül – erre bizonyíték az általunk kapott előzetes verzió.

HA MEGDOBNAK KŐVEL...

Fiatalabb korunkban még talán hittünk az igazságban. Jelesül, hogy mindenki, viselkedésétől függően kap az élettől hideget vagy meleget. Ahogy növünk, az ember kénytelen ráébredni: bizony az Élet igazságtalan és a bajban segítséget legtöbbször hiába is várunk fentről. Ez valahol érthető lenne, mert akkor mindenki csak a csodára apellálna ugyebár, de párszor nem ártana egy kis heavenly support, persze csak azoknak, aki megérdemlik... Tehát úgy érzed, jogtalanul vert vagy ver a Sors? Ősztől szeretett számítógépeden keresztül jelezheted és kifejezheted a túlvilági erőknek nemtetszésedet a dolgok állásával kapcsolatban, mivel – üdítő újításként – végre nem egy jól fésült, a világot mindenáron megmenteni akaró hős bőrében kell álszentet játszanunk, hanem az Ördög szolgálatában kell a jóság monopolista törekvéseit megakadályoznunk. A játék világában mindkét oldal egy-egy különálló ügynökségen keresztül intézi az ügyeit a Földön. Az „egyensúly" fenntartása érdekében Isten munkáját az EtherLight végzi, míg a pokol érdekeit az Abyss képviseli.

A történet Michael Moorcock: Harcikutya című regényének ötletén alapul. A főhős, Ryan Lennox hajdanán Istent szolgálta és a leghatásosabb ügynök hírében állt, amit a pusztításhoz való különös érzékének köszönhetett. Paradox módon, pont ebből kifolyólag rúgták ki onnan, – vélhetően nem győztek bűnbocsánatért esedezni, illetve kártérítést fizetni a módszerei miatt – és fosztották meg minden eddig felhalmozott földöntúli képességétől, ezáltal védtelenné és sebezhetővé téve őt.

Talán nem volt olyan jó ötlet ezzel a kézzel elbújni az árnyékban...



Továbbá egy, a rendszerben lévő hiba miatt, – ami évezredenként egyszer fordul elő –, az Úr éppen nem látta, hogy mik történtek a Földön, és emiatt minden rossz cselekedet büntetlenül maradt. Ezt helyrehozandó, az EtherLight ügynökség ellenlábasa teljes megsemmisítését tűzte ki céljául, amivel felborítaná a jó és a rossz törékeny egyensúlyát. Mivel ez a „vörösöknek" tarthatatlan állapot, ezért az Abyss főnöke segítségül hívja az éppen szabadúszó, munkát kereső Lennoxot. Fáradozásaiért cserébe minden elvett képességének visszaadását ígéri, természetesen azok démoni formájában. Ezt elfogadván indul módszeres bosszúhadjárata a Mennyország erői ellen öt fejezeten keresztül, ami egyben végigvezet minket Ryan átalakulásán is, ahogy egyre jobban átváltozik régi önmagának antitézisébe.

AKCIÓRGIA

Kalandjaink során az Egyesült Államok és Európa városaiban teszünk látogatást. Ezek a kiruccanások nem merülnek ki a helyi látványosságok lefényképezésében, mivel az igaz elvek képviselői nem csak szép szóval és szenteltvízzel próbálnak majd megállítani minket, így utunkat végig pörgős akciójelenetek tarkítják. A jók ezen agresszív hozzáállása miatt számtalan oktató célú fegyvert hívhatunk majd segítségül. Mindemellett a társunk lesz még számtalan kémcucc és az egyre jobban visszatérő és erősödő túlvilági képességeink is színesítik majd a küldetéseinket. Az ehhez szükséges manát, a jobb sorsra érdemesek életerejének kiszívásával szerezhetjük meg, majd potenciálisan várható haláluk után a lelkükből az életerőnket tornázhatjuk fel. A varázslista korántsem teljes: lehetőségünk nyílik még teleportálni, szellemmé változni, továbbá a pályák adottságait, tereptárgyait a magunk hasznára fordítani, ami az igencsak interaktív környezetnek köszönhető. A vad hentelés mellett akadnak majd taktikusabb, lopakodós-fejvadászos részek, valamint néhol rendelkezésünkre állnak különböző járművek is, egyszóval unatkozni nem fogunk.

“Az Infernal sztorija, ha a kliséktől nem is mentes, üdítő változatosságot kínál napjaink sablonos hősi sztorijai mellett.”

PORT

Ryan egyik legegyedibb képessége a teleportálás, amellyel villámgyorsan ellenfelei hátába tud kerülni, majd el tudja húzni a csíkot a robbanás elől.

IZZADJON A VAS

A cég saját fejlesztésű, az Aurora Watchingban is használt engine-jének továbbfejlesztett változata duruzsol a játékban. Ezáltal szinte minden, az új kártyákban rejlő lehetőséget is kihasznál. Támogatja többek között a 3.0-ás shader modellt, valamint az PhysX társkártyát is. Utóbbi használata indokolt lehet, mivel meglepően élethű fizikai motor dolgozik alatta, így erre joggal lehetnek büszkék a készítők. Megfelelő rendszerrel alágyújtva lenyűgöző látványvilág, fé-

Mágikus energiáink szabadon engedése sokkal szórakoztatóbb, mint a fegyveres harc

Diabolique – a múlt

A Playlogic kiadó idén tavasszal, egészen pontsan március 30-án nevezte át a Diabolique: License to Sin című játékot Infernalra, mondván, az "jobban kifejezi a játék stílusát". Ezzel együtt a főszereplőt is teljesen lecse-

rélték: a borzalmas nevű Dark Eavill helyére a sokkal normálisabban elnevezett, és sokkal emberszerűbben kinéző Ryan Lennox lépett. A Diabolique-ban egyébként nem egy kiugrott Menny-ügynököt alakítottunk volna, hanem a gonosz egyik elit katonáját.

nyek-árnyékok csodás tánca tárul elénk. A robbanások, effektek gyönyörűek, a karakteranimációk szépen kidolgozottak, a helyszínek változatosak és nem utolsó sorban a harc nyomán szé-

Az inkvizíció ma már szó szerint kezeli a tisztító tűz fogalmát

pen amortizálódnak. A zene hangulatában a James Bond filmeket idézi, amit Adam Skorupa szerzett, aki már nem először dolgozott együtt a Metropolisos srácokkal. Akinek nem csengene ismerősen a neve, munkásságát halhatta már több játékban is, mint például a Painkillerben, Cold Fearben, vagy a May Payne 2-ben.

Amennyiben valamiféle képet szeretnénk kapni arról, hogy miként is működik az Infernal, képzeljük el nagyjából a Max Payne játékmenetét a Psi-Ops különleges eszközeivel, és valós fizikájával. Személy szerint különösebb elvárások nélkül kezdtem neki a játéknak, de szerencsére kellemesen csalódtam. Engem megfogott a dolog és nagyon élveztem az előzetes verziót. A sztori érdekes, bár manapság már mindenre rá lehet akasztani a sablonos jelzőt, ha nagyon kritikusak akarunk lenni. A játékmenetre sem lehet panasz és a fergeteges látványvilág is mellette szól. Mindent összevetve a készítők eddigi leg-

ígéretesebb alkotásának tűnik, s van még idő a megjelenésig ezt fokozni, netalántán egy-két fordulattal, hogy az újbóli nekifutásra is kedvet kapjunk. Kikapcsolódásra kiváló lehet, viszont itt megjegyezném, szigorúan azon játékosoknak, akik kedvelik ezt a stílust. Mert az eszünket különösebben nem dolgozza meg, hogy egyes helyszíneken szinte vért izzadjunk azért, hogy megtaláljuk a kiutat vagy a megoldást. Ne feledjétek, a jók mindig elnyerik megérdemelt büntetésüket, a rosszak csak időnként.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 80%

VÁRHATÓ SIKER BEFUTHAT

Tény, hogy majd minden jellemzőjével, megoldásával találkozhattunk már valami régebbi játékban és csak apróbb újítások jellemzik az Infernalt, ám az így is ígéretes darab, így mindenféleképpen érdemes lesz rá odafigyelni.

RBALY

PRO: Sok játékból átvett, okosan megvalósított ötletek, jó grafikával.

KONTRA: Ha a Stranglehold még az idén befut, az Infernal bizony igen nagy bajban lehet...

2006. IV.

Vedd fel a stílust! Járj Guruban!

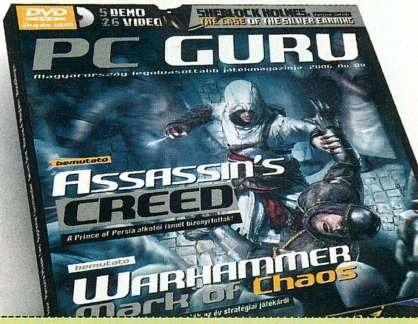
PC GURU előfizetés most ajándék 3 500 Ft értékű válltáskával!

6 db PC GURU + ajándék válltáska most csak 9 984 Ft!

kedvezmény 4 592 Ft

1 éves PC GURU előfizetés + ajándék válltáska most 17 736 Ft!

kedvezmény 7 916 Ft



A válltáska mérete: 47,5x24x13 cm

További információk:

- 06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
- www.itmediabolt.hu
- terjesztes@vogelburda.hu

A szeptember 19-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/11-es lapszámmal indul.
A válltáskákat egy hónapos átfutási idővel postázzuk!

☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazin 6 lapszámát mindössze 9 984 Ft-ért az ajándék 3 500 Ft értékű válltáskával!

☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazint egy évre mindössze 17 736 Ft-ért az ajándék 3 500 Ft értékű válltáskával!

A válltáska választott színe: ☐ fekete ☐ kék ☐ narancs ☐ piros

Amennyiben nem jelölsz meg választott színt, akkor a fekete színű táskát postázzuk.

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím: Telefonszám:

Kézbesítési név:

Kézbesítési cím:

Aláírás: Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalással

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 139)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft. (1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.). Amennyiben nem járul hozzá, kérjük itt jelezze: ☐

VANGUARD: Saga of Heroes

fejlesztő > *Sigil* kiadó > *Sony Online* web > *www.vanguardsoh.com* írta · *Hancu*

A kaliforniai Sigil Gamest Brad McQuaid és Jeff Butler, az EverQuest alkotói alapították 2002-ben. A csapat azóta hetvenfősre hízott, és bemutatkozó játékukon, a Vanguardon dolgoznak, amit a villámgyorsan kiépült rajongótábor már is WoW-gyilkosnak kiáltott ki...

Harmadik generációs MMORPG! – ezzel a hangzatos szlogennel találkozik az ember úton-útfélen, ha a Vanguardról akar bármit is megtudni, mintha csak attól függne a fejlesztők fizetése, hogy a nyilatkozataikba hányszor sikerül belecsempészniük ezeket a mágikus szavakat. Persze ez az x+1. generációzás legalább olyan ősi marketinges trükk, mint a „hagyományos mosópor”, és legtöbbször csupán annyit jelent, hogy hőseink mindent összelopkodtak a konkurenciától, amit csak lehetett, aztán új neveket aggattak a már sokszor bevált játéktechnikai megoldásokra. Túláradó cinizmusunknak a játék stáblistája parancsol megállj: a Vanguardot ugyanis az a csapat készíti, akiktől az EverQuestet kaptuk, és akik gyakorlatilag feltalálták a modern MMORPG-ket – ezek a jótét lelkek ugyan miért szorulnának rá ilyen piszkos trükkökre?! A következő négy oldalon ennek járunk utána...

Hardcore

A Vanguard bevallottan a hardcore játékosokat célozza meg: nehezebben adja a sikerélményt, és bonyolultabb lesz vetélytársainál. Nem várnak több milliós játékosbázist, arra viszont számítanak, hogy a többi MMORPG-ből az élenjáró klánok tömegesen emigrálnak majd Telon világára.

HARMADIK (DE)GENERÁCIÓ

Mi is ez a generációzás? Nos, az MMORPG-k „nulladik generációját” a karakteres grafikájú, kezdetleges, legfeljebb néhány száz ember által játszott MUD-ok jelentették. Ezekre tudott alapozni az Ultima Online, az EverQuest, és a többi első generációs játék. A második generáció a Star Wars Galaxiestól a World of Warcraftig az imént említettek hibáiból és erényeiből tudott okulni – a Vanguard pedig az ígéretek szerint minden eddigi műfajtársa tapasztalatát összegyűjti magában, s így nyitja meg a harmadik MMORPG-korszakot.

Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy a játékba tulajdonképpen mindent beleépítenek, amit vala-

"A fejlesztők reményei szerint a Vanguard az igazán profi játékosok gyűjtőhelye lesz - nem a tömegekre hajtanak..."

ha MMORPG-ben láthattunk, és mind minőségben, mind mennyiségben messze lepipálnak minden vetélytársat. Lássuk hogyan!

KASZTOSODÁS ÉS FAJELMÉLET

Telon fantasy világán járunk, ami három hatalmas kontinensből áll: Thestra (ez lesz a kiinduló zóna), Kojan és Qualia – utóbbi kettőt éppen élőholt hordák sanyargatják, és mint ilyen, ideális munkahelyet kínálnak minden önjelölt hős és világmegmentő számára. A játéknak (és most kezdődik a megalománia!) 19 faj valamelyikének képviselőjeként indíthatjuk, ráadásul a fajok között vannak még további specializációk is, nem mindegy, hogy például egy barbár a világ melyik szegletéből, melyik törzsből származik, egy elf milyen nemzetség sarja, és így tovább. A szokásos fantasy sablon karakterek mellett olyan egzotikus figurák bőrébe bújhatunk, mint a félóriások, a farkasemberek, a rakik (nem a híres török pálinkafajta, hanem egy fura, rókaszerű humanoid lény), vagy a macskaszerű kuruhasha faj jeles képviselői.

INSTANCE

A Vanguard egyedi dungeon-rendszerrel fog rendelkezni, tekintve, hogy nem lesz töltés, nem lesznek instance-ok. Hogy ez miként fog működni...?

A kasztok négy nagy csoportba oszthatók: védekező jellegű harcosok (ide tartozik a kétféle lovag, az inkvizítor és a sima harcos), támadó jellegű harcosok (bárd, barbár, erdőjáró, szerzetes és tolvaj), gyógyítók (pap, sámán, vérmágus) és offenzív mágiahasználók (varázsló, druida, nekromanta, pszimester). Az egyes kasztok tagjai mind más-más módokon oldják meg a jól meghatározott munkájuk adta feladatokat; mindegyik hasznos tagja egy partinak, de egyik sem nélkülözhetetlen.

Az egyes kasztokon belül is mélységes mély további variációs lehetőségek rejtőznek – eddig csak a varázslót említették a fejlesztők, aki a négy őselemből kettőre specializálódhat, illetve azok variálásával egy újabb elemet (és az ahhoz tartozó mágiaszférát) bonthat ki: a magmát (tűz és föld), a jeget (víz és levegő), a füstöt (tűz és levegő) és a sarat (víz és föld). Ennél mélyebbre talán nem is kell ásnunk, hogy érezzük: félelmetesen sok lehetőség van a kasztok és fajok variálásában (és ember legyen a talpán, aki ezt a rendszert képes tökéletesen kiegyensúlyozni).

Látványmester

A Vanguard vezető látványtervezője nem kisebb egyéniség, mint a híres fantasy festőművész, Brom. Az úriember munkáival AD&D szabálykönyvekben, R.A. Salvatore-, és Moorcock-regények borítóin, Magic the Gathering kártyalapokon, és képregények széles körében találkozhattunk, de tagja volt a Van Helsing és az Álmosvölgy legendája filmes stábjainak, valamint közreműködött a Doom 2, a Diablo 2 és a World of Warcraft látványvilágának megálmodásában is.

Az ilyen böhöm lények ellen már elkerülhetetlen lesz a csapatjáték

A SZFÉRÁK ZENÉJE

Az imént említett kalandozó-kasztok mellett minden karakter külön kasztot vehet fel a játék két másik fontos területén (vagy szférájában, ahogy a fejlesztők emlegetik előszeretettel), a „crafting", vagyis mesterségek, illetve a diplomácia birodalmában – ahol ugyanúgy fejlődünk, szintet lépünk, és küldetéseket teljesítünk, mint a szokásos alap-kasztunkban. Sőt a mesterségek még tovább osztódnak, gyűjtögetős és „igazi crafter" kasztokra, ahol az előbbiek (Foreman, Reaper, Prospector és Gleaner – érdekes módon ezek nem abban különböznek, hogy ki milyen nyersanyagot tud gyűjteni, hanem abban, hogy ezt hogyan teszi) által összeszedett cuccokból tudnak az utóbbiak (alkimista, kovács, szabó, kő- és fafaragó) mindenféle földi jót fabrikálni. Kő- és fafaragó? Hát ezek meg mit kezdenek majd magukkal? Nos, előbbiek épületeket (karaktereknek egyénileg, illetve klánoknak is lehet saját házuk), utóbbiak pedig hajókat (amivel aztán felfedezőútra indulhatunk a tengeren) tudnak építeni! A tárgyak fabrikálása külön logikai játék – a szintünktől függő pontszámot osztogathatunk el a munka egyes fázisai között, melyek mind befolyásolják a végeredményt.

Egyébként a teszterek állítása szerint már a második Vanguard-bétában több játékos által készíthető cucc szerepelt, mint a teljes Star Wars Galaxiesban (és ugye az a játék nem arról volt híres, hogy annyira túlegyszerűsítették volna benne ezt a részt), ami nem is tudom, hogy inkább ijesztő, vagy bíztató a jövőre nézve.

A harmadik szféra a diplomáciáé, itt is választhatunk magunknak kasztot, és az ennek megfelelő társadalmi osztályban emelkedhetünk a ranglétrán a szintlépésekkel (és ennek megfelelően egyre nagyobb befolyásunk lesz, egyre több erőforrást használhatunk fel saját céljainkra). Egyelőre négy ilyen kaszt ismeretes: a Thug, a Bureaucrat, a Cleric, és a Charlatan, akik a mindenkori alvilág, az uralkodó osztály, és az egyház

Brad McQaid designer

„Sem az Xbox360, sem a PS3 nem képes annyi erőforrást felmutatni, ami elég lenne a Vanguardhoz. Remélem a következő konzolgenerációval már készíthetünk olyan MMORPG-t, ami több platformon fut egyszerre, mert ez nagyon izgalmas kihívás – de amíg ehhez minőségbeli kompromisszumokat kellene kötnünk, addig szó sem lehet róla." – Brad McQuaid, vezető designer

köreiben járatosak (a sarlatánt egyelőre nem árulták el, és őszintén szólva tippünk sincs rá).

(Csak zárójelben jegyzem meg, hogy ez a szférásdi meg háromkasztúság azért közel sem olyan nagy találmány, mint azt a Sigil marketingesei állítják: mindez benne van a legtöbb MMORPG-ben, csak képzettségek és reputáció néven...)

HARCRA FEL!

Minden MMORPG lelke a harc, a Vanguard pedig természetesen ebben is ki akar tűnni a többől. A fókusz a PvE-n, vagyis a gép irányította ellenfelek leküzdésén van, bár azért lesz PvP is, de messze nem olyan mélységig kidolgozva mint például a Warhammer Online-ban (egyesek szerint a Sigil és a Mythic direkt „osztotta fel a világot" maguk között ilyen módon, és tudatosan nem is nagyon járkálnak át a másik felségterületére). A harc a megszokottnál lassabb ütemű lesz, kisebb hangsúllyal a gyógyításon, viszont nagyon sok lehetőséggel a taktikázásra: minden kaszt rendelkezésére fognak állni különféle megszakítások, ellenvarázslatok, és egyéb olyan trükkök, amivel az ellenfél akcióira reagálhatunk. Igen fontos lesz a karakterek Perception képessége – ez minél magasabb, annál több infót kapunk az ellenfélről (mik a gyengéi, erősségei, milyen varázslathoz készülődik éppen; de ezzel tudjuk kiszúrni a lopakodó, vagy láthatatlanság-varázslat oltalma alatt álló ellenfeleket is).

Érdekes elképzelés, hogy az ellenfeleket irányító AI nem az MMORPG-kben megszokott kiszámítható, kissé ostoba módon küzd, és üti az előtte álló tankot, míg meg nem hal, hanem kiszúrja a gyógyítókat, vagy a harcban más módon, de kulcsszerepet vállaló figurákat, és őket próbálja először kiiktatni – ez érdekes, de annál veszélyesebb próbálkozás, meglátjuk, mi lesz belőle. A harcok – meg úgy az egész játék – leg-

A helyiek erőszakos tüntetéseket szerveztek a hamisan éneklő pap ellen

Szegény Oblivion, nemsokára elveszíti a "legtöbb bumpmap egy karakteren" díjat!

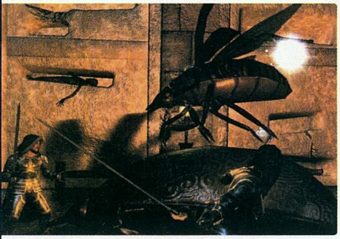
MicroSony

Ha léteznek a játékiparban igazi ősellenségek, a Sony és a Microsoft biztosan az – ennek tükrében különösen érdekes a Vanguard kiadóváltásának története. A Sony-birodalmat elhagyott McQuaid-Butler duó a Microsoftot nyerte meg kiadónak új játékukhoz 2002-ben, majd négy év múlva (a nyilvánosság számára nem részletezett okoknál fogva) visszavásárolta a kiadói jogokat a redmondiaktól, és megtért tékozló fiúként visszavitte az egészet a Sony égisze alá. Mindezt olyan ügyesen sikerült megoldani, hogy a Sony egyetlen betűnyit sem szólhat bele a játék tartalmába, minden jog a Sigilnél maradt, és a játék kimarad a sokat kritizált Sony-féle Station Exchange rendszerből is (ez az az oldal, ahol valódi pénzért lehet játékbeli kincseket vásárolni hivatalosan).

inkább a kisebb csoportokban (négy-nyolc fő) közlekedő kalandorokra lesz optimalizálva, a szóló játék csak ímmel-ámmal támogatott, míg a maximális méretű csapat, amit ráereszthetünk a legcsúnyább főellenségekre, 25-fős lesz.

A TECHNIKA ÖRDÖGE

A játék az Unreal engine súlyos módosításokon átesett, 2.5-ös verzióját használja (és amint a képekből is látszik, határozottan jól néz ki, bár picit talán stílustalan), és a tervek szerint a második kiegészítő lemez ülteti majd át az egészet a jelenlegi legfejlettebb, 3.0-s motor alá. (Tim Sweeney külön ki is emelte, amikor az E3-on beszélgettünk, hogy ezt milyen izgalmas szakmai kihívásnak tartja, és nagy érdeklődéssel figyeli, hogyan boldogulnak vele a Sigil programozói.) A Vanguard fejlesztőcsapata az egyik leglelkesebb felhasználója a Microsoft egységes játékfejlesztői környezetének, az XNA-nak, s ebből fakadóan pl. az Xbox Live rendszerből kölcsönzött hangkommunikációs rendszer dolgozik majd a játékban. A gépigény egyelőre elég vadnak tűnik: az előzetes képek egy 3.8 GHz-es P4 és egy ATI 1800XT közreműködésével készültek 1920*1200-as felbontásban, ahol a játék sebessége 15 és 30 fps között ingadozott – de az például már biztos, hogy a grafikát kizárólag 512 megás videokártyákon lehet majd a maximum közelébe húzni.



AZ ÍGÉRET FÖLDJE

Érdekes módon a Vanguard legizgalmasabb részeinek azok ígérkeznek, amelyek biztos nem lesznek benne a játékban az indulás napján, csak a kiegészítőkbe tervezik őket. Ilyen például a játékosok által épített hajókkal való kalandozás, felfedezés, és a hajócsata, vagy a vallások rendszere, ami szédítő lehetőségeket rejt magában (a vallásháborúktól az isteni küldetéseken keresztül a karakterek vallás szerinti további specializációjáig). Nyithatunk saját boltot, illetve aukciósházat. Lesznek „iron man" szerverek, ahol – a Diablo hardcore módjához hasonlóan – a karakterhalál végleges (erre mondjuk kíváncsiak vagyunk hogy oldják meg...), lesz harc lóháton (vagy bármilyen más hátason), a játékmenetet is befolyásoló időjárás és még ki tudja mi minden. A fejlesztők nyilatkozatait, fórumhozzászólásait olvasgatva az volt az érzésem, kötelező nekik minden „Na és olyan lesz-e a Vanguardban, hogy..." kezdetű kérdésre azt felelni, hogy igen, már dolgozunk az ügyön, és előbb-utóbb lesz ilyen is – szóval itt célszerűbb a „hiszem, ha látom" óvatos álláspontjára helyezkedni.

HŐSÖK KERESTETNEK!

A játék jelenleg a bétatesztelés harmadik fázisában jár (öt ilyet terveznek, az utolsó kettő már nyílt, több ezer fős teszt lesz), de a megjelenésig még legalább fél év hátravan – a tapasztalt fejlesztőcsapat tudja, milyen kiábrándító, ha a játék élesben is olyan kiegyensúlyozatlan, és hibáktól hemzsegő, mintha bétateszt lenne. Elképesztő látni, milyen hatalmas és lelkes rajongótábor épült ki már most a játék köré – rájuk pillantva azt mondom, harmadik generáció ide vagy oda, a Vanguard jövő ilyenkorra biztosan az MMORPG-világ egyik meghatározó szereplője lesz. Nem is fog megártani a WoW-nak egy kis konkurencia...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	BEFUTHAT

Minden benne van, amit eddig MMORPG-ben láthattunk; a mennyiséggel biztosan nem lesz tehát gond - de valahogy a Warhammer Online mégis vonzóbbnak, hangulatosabbnak tűnik a jövő MMORPG-reménységei közül.

HANCU

PRO: Az aktuális játékukba belefásult hardcore klánokat elcsábíthatja a Vanguard...

KONTRA: ...de mi lesz a nem annyira fanatikus tömegekkel, akiknek ez a játékmenet túl kemény, túl összetett?

2007. I.

F.E.A.R.: Extraction Point

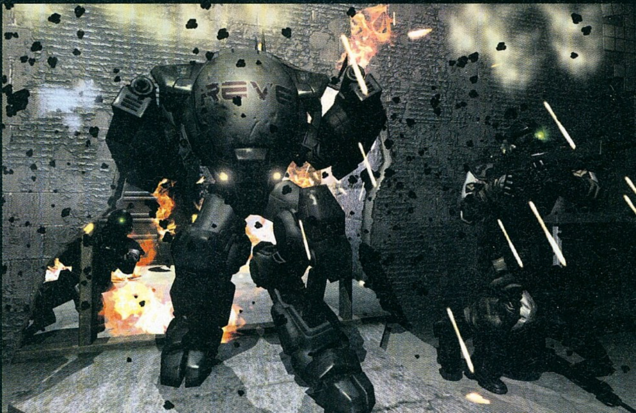
fejlesztő > Vivendi kiadó > TimeGate web > www.whatisfear.com írta · GregS

A kiadó az eredeti fejlesztő Monolith kezéből a TimeGate kezébe adta a kiegészítő lemez elkészítésének nemes feladatát. A beszédes nevű Sugar Land városában székellő fejlesztőcsapat – Amerika egyik legtökéletesebb községének választotta több magazin is, hatalmas a jólét és alacsony a bűnözés az alig nyolcvanezres városban – 1998-ban alakult, hangulatos Kohan fantasy RTS-sorozattal és az Axis and Allies táblajáték monitorra ültetésével pedig kellő hírnevet értek el a szakmában.

„2005 legjobb FPS-e": harsogta eme szenzációhajhász szöveget szemérmetlenül több játék kiadója is, de a szaksajtó és a játékosok egyöntetű véleménye szerint ezt a címet a tavaly karácsonyi szezonban napvilágot látott F.E.A.R. érdemelte ki. A Blood és a No One Lives Forever alkotói ismét valami teljesen egyedit tettek le az asztalra: a Kör és az X-Akták sorozatokból erősen merítve egy szuperhangulatos, pörgős, és mégis igazán félelmetes akciójátékot hoztak össze, ráadásul példa nélküli technikai színvonalon. A F.E.A.R. grafikus motorja bátran odaállhatott a Half Life 2-é mellé, mesterséges intelligenciában pedig össze se lehetett hasonlítani a két programot, sőt a mai napig a F.E.A.R. rendelkezik talán a valaha alkotott legjobb – PC-s – akciójátékban található AI-val. Egy ilyen programot természetesen emberiség ellenes bűn lenne folytatás nélkül hagyni, eme súlyos büntetőjogi minősítéstől pedig láthatóan megriadt a Vivendi: a napokban érkezett meg a mindent kielégítő, teljesen ingyenes multiplayer kiegészítő, októberben jön a sztorit folytató egyjátékos módot tartalmazó küldetéslemez, de teljes titoktartás közepette állítólag már hegesztés alatt áll a F.E.A.R. második része is.

A KISLÁNY VISSZAVÁG

Az Extraction Point bevallottan nem kíván egyáltalán elszakadni az előd jól kitaposott ösvényétől: a játékmenet gyakorlatilag teljesen azonos lesz az alapprogramével, csak kicsit tovább csi-



Sanyarú élete van a zsoldosoknak: abban az apró szobában kellett várniuk, míg felbukkantunk...

szolják azt, fény derül a kicsit kusza történet folytatására, valamint kapunk néhány új helyszínt, fegyvert és ellenfelet. A játékmenet továbbra is a történetmesélés és akciózás finom egyensúlyozására épít, bár ezúttal még inkább ez utóbbi kerül előtérbe, és a puzzle szerű feladványokkal is csak nagyon elszórtan fogunk találkozni. Alkalmunk volt megtekinteni a kiegészítő két új pályáját is a magyar forgalmazó irodájában: ez alapján elmondhatjuk, hogy a mesterséges intelligencián sikerült még tovább csiszolni, a játék pedig ugyanolyan akciódús és intenzív, mint elődje. Továbbra sem éppen a természet lágy ölén fogunk vagdalkozni, de a kiegészítőben a lerobbant gyártelepek mellett a metróalagutakban is halomra hányhatjuk ellenfeleinket, valamint egy templomos és egy temetős bevetési hely is szerepelni fog. Az új fegyverek és ellenfelek tekintetében igen szűkszavúak a TimeGate-es, illetőleg a PR-os fiúk: egyelőre csak egy gyorstüzelő minigunt említettek meg konkrétumként, mint kézbe fogható túlnépesedést megoldó eszközt, ellenfelek tekintetében pedig egy új típusú katonát és egy csaknem láthatatlan, karmaival ránk támadó gyors lényt láthattunk.

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS ÚJRA

A játék olyannyira közvetlen folytatása lesz a FEAR-nek, hogy alig harminc másodperccel az előző befejezés után bújhatunk vissza ugyanannak a szótlan elit katonának a bőrébe, akit eddig is irányíthattunk. Természetesen további misztikus eseményeket és megmagyarázhatatlan, már-már paranormális tevékenységeket fogunk első kézből megtapasztalni, no meg persze illúziószerű látomásainknak sem szakadt vége az alapjátékkal. A program már-már kabalájának számító, Körből „kölcsönzött" horror-kislány is visszatér természetesen, bár láthatóan kissé felnőtt, megváltozott; reméljük sokkal gyakrabban fog ránk ijeszteni, mint tette azt az alapjáték esetén. Egy másik ismerős karakterrel is össze fogunk futni, de sajnos a kilétét nem árulhatjuk el – erre megesketett minket a Vivendi aranyos PR-hölgye, Elena.

Sajnos az előd minden előnye mellett annak legkomolyabb hátrányával is rendelkezni fog a kiegészítő. A hivatalos közlemény szerint az Extraction Point „mintegy fele olyan hosszú lesz, mint az alapjáték, azaz hat-nyolc óra alatt játszhatjuk majd végig". Kis iróniával élve a Vivendi matematikusai szerint tíz fele nyolc, mert hogy a F.E.A.R. végigvitele bárkinek is 16 óra tiszta játékidőt vett volna igénybe, az szinte kizárt. Mi mindenesetre már annak örülni fogunk, ha négy-öt órába beletelik azért az egyszeri végigvitel, főleg, hogy a történet és a lehengerlő akció miatt valószínűleg a kiegészítőnek is érdemes lesz másodszor is nekiugrani. A két kipróbált pálya leküzdése másodszorra – és ekkor Chris már nem használt kódokat sem! – körülbelül húsz-harminc percbe tellett.

A kipróbált verzió alapján az Extraction Point hozza az előd hangulatát és intenzitását, így szemernyi kétségünk sincs afelől, hogy a karácsonyi szezon egyik biztos befutójával van dolgunk. Még pár új fegyvert és ellenfelet szívesen vennénk ugyan, és nagyon félünk a rövid játékidőtől, de legalább lesz időnk a novemberi nagy hajrá többi csúcskategóriás játékára is...

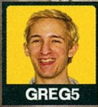
Ha harc...

A Vivendi egy meglepő húzásra szánta el magát a F.E.A.R. népszerűsítése érdekében: egy különálló, szabadon letölthető verzióban kiadták a F.E.A.R. multiplayer porcióját. A Combat alcímmel felruházott játék méretes ugyan (alig kevesebb, mint 2 GB, úgyhogy modemes felhasználóknak annyira nem ajánlott), de cserébe végtelen mennyiségű mókát képes prezentálni. A letöltéshez egy gyors regisztráció szükséges (a honlap: www.joinfear.com), ráadásul letöltés után nem csak a Combat-tulajokkal, de az eredeti, dobozos F.E.A.R. játékosaival is megmérkőzhetünk. A csomagban benne van minden eddigi patch multit érintő javítása, összesen 19 pálya és természetesen mind a 12 fegyver. Megkapjuk a változatos multiplayer-módokat is – összesen tíz eltérő módon szállhatunk szembe ellenfeleinkkel –, de mi ezek közül leginkább az időlassításokkal teli team deathmatch-et tudjuk ajánlani. Csak arra vigyázzatok, hogy ez elég addiktív dolog, a cikkírásokat például meglehetősen hátráltatta...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		90%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

A tavalyi év legjobb akciójátékának kötelező kiegészítője várhatóan ugyanolyan hangulatos és profi lesz, mint az előd (főleg, ha az RTS-ekhez szokott fejlesztők jól dolgoznak), bár az igazi újdonságokra sajnos várnunk kell a második részig.

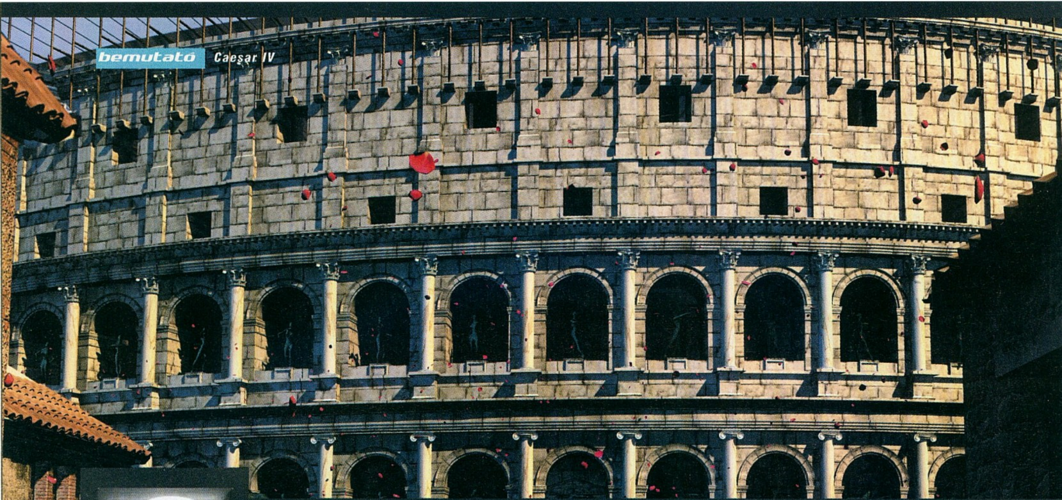


GREG5

PRO: Az előd fantasztikus hangulata és mesterséges intelligenciája önmagában elvinnék újra a játékot.

KONTRA: Valószínűleg nagyon rövid lesz, és azért pár igazi újdonságot is el tudnánk még képzelni...

2006. IV.



Építsd fel Rómát egy nap alatt! irta · Grath

Caesar IV

fejlesztő > Tilted Mill kiadó > Vivendi web > www.caesariv.com

A Tilted Mill viszonylag új csapat – 2002-ben alakultak –, ám ez nem jelenti azt, hogy tapasztalatlanok lennének. A gárda nagy része az Impressions (ők alkották meg eredetileg is a Caesar-sorozatot) egykori fejlesztőiből áll, de vettek fel embereket a nemrég széthullott Stainless Steelből és az Edge of Realityből is. A Caesar IV mellett egyetlen, titkos projektjük fut – mi egy kiegészítőre tippelünk...

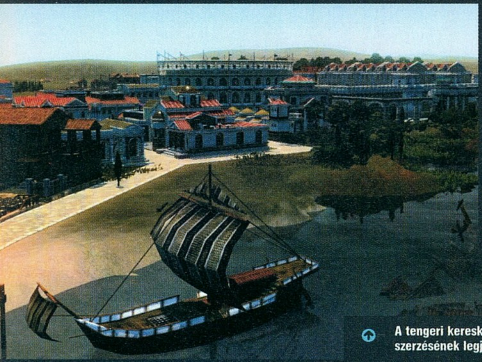
Az elmúlt évek játékkínálatát nézve úgy tűnt, hogy a városmanagelős programok korszaka leáldozott: néhány, jó esetben is csak közepes játékon kívül nem sok jutott a virtuális polgármestereknek. Aztán varázsütésre tavaly körbejárt egy mém a játékkiadók között, és vagy tíz ilyen programot kezdtek el fejleszteni. Az utóbbi hónapokban szinte minden számra jutott egy-egy hasonló program, és most a hullám utolsó darabjaként már kézzelfogható közelségbe került a Caesar IV is. Egyrészt megjelent a demó – természetesen egy nappal késte le a DVD leadását, így ezt csak a következő számunkban tudjuk prezentálni –, másrészt pedig a Vivendi magyar forgalmazója meghívott minket egy már majdnem kész verzió kipróbálására.

AVE CAESAR!

A sorozat harmadik részével rengeteget játszottam – nekem valahogy az ókori környezet sokkal jobban bejött, mint a Sim City-féle modern irányvonal. Szinte hihetetlen – legalábbis nekem az volt –, de a Caesar 3 megjelenése óta már nyolc év telt el, azóta kell nélkülözni az apró, állandóan gondokkal küszködő rómaiakat. Az azt fejlesztő Impressions azóta eltűnt a süllyesztőben, de a legfontosabb tagok új brigádot hoztak össze, és íme, előállt a Caesar IV.

Az első szembetűnő változás természetesen a program külalakja volt, a program megdöbbentően jól nézett ki – nagyságrendekkel jobban, mint amit az első, még tavaly kiadott képek mutattak. Már a pályák elején is, amikor csak egy rövid útszakasz jelzi, hogy körülbelül hol fog elterülni szépséges metropoliszunk, rögtön látszik, hogy ez bizony a 2006-os színvonal: a fák lombja enyhén hullámzik a szélben, a tenger lomhán mossa a partot, és végre a kamerát is teljesen szabadon lehet mozgatni. Aztán ahogy elkezdünk építkezni, egyre többet mutat meg a játék a szépségéből: a verőfényes napokon a patríciusok mázas cseréptetőkkel borított házai és a márvánnyal fedett díszes terekről vakítóan tükröződik vissza a napfény, viharban csak az utcákig zoomolva tudjuk nyomon követni alattvalóinkat, a reggeli köd pedig különleges hangulatot ad a tájnak. Az időjárási elemek ráadásul nem csak a szemünket kényeztetik, de a játék-

A kampány sikeres leküzdése után Rómába is áttelepülhetünk



A tengeri kereskedelem a luxuscikkek megszerzésének legjobb módja

menetre is kihatással vannak: esőben az emberek lelassulnak, ködben a támadó barbár seregeket csak akkor vesszük észre, amikor már késő, a hó pedig alaposan visszaveti a mezőgazdasági termelést.

RÓMA CSŐDBE JUT

Az előzetes verzióban nem a kampányba pillantottunk bele (itt cirka 20-25 küldetés lesz, felük a katonai hódításokra, másik felük pedig a gazdasági termelésre lesz kihegyezve), hanem egy önálló scenariót próbálhattunk ki. Az összesen ötféle környezet (a sivatagitól az esős-havas északiig) közül ez éppen egy mediterrán hangulatot sugárzó volt, megfelelő mennyiségű termőfölddel, valamint agyag- és márványlelőhelyekkel.

A harmadik részben megszokott épületek szinte mindegyike helyett kapott itt is – és persze van vagy kéttucat új épület is –, így a megszokott módon kezdtem el építkezni. Először jött a plebsz „lakótelepe", körbevéve iskolával, a rend őrével és mérnökkel. Kezdtem kiépíteni a gazdaságot, már minden egész jól ment, amikor, az ilyen programok jó szokása szerint egyszerre szakadt a nyakamba vagy húsz probléma. Elsőként maga Cézár jelentkezett be, és közölte, öt évem van rá, hogy negyven egységnyi márványt küldjek el neki, különben nem leszünk jóban. A márvány felhalmozása közben a nemesek kezdtek balhézni, nekik is kellett volna az értékes anyag – és mivel ők fizetik az adót, ez nagyon nem jött jól. Ezt követően kiderült, hogy ma már a plebsz sem az a mindent eltűrő osztály, mint volt 1998-ban: nem hajlandók sokat gyalogolni a kútig és a piacig; ha gladiátorviadalról, vagy fogatversenyről van szó, akkor azért átkelnek a fél városon, de a mindennapi dolgok miatt csak pár lépést tesznek meg. Egy röpke pillanatig megfordult a fejemben, hogy lemészárolom az egész bandát, ám ekkor nézett be városomba a meglehetősen idegbeteg Jupiter, közölte, hogy azért mérges, mert egyetlen templomot sem emeltem eddig neki, és egy csettintéssel felgyújtotta a mellékállásként tűzoltással is foglalkozó mérnökeim házikóit. Miután a lakók fele elégett, a másik fele pedig lázongott, Caesar egyre indulatosabban követelte a márványt, kitört egy járvány, megérkeztek a barbárok, dénárjaim száma pedig alaposan a mínuszba ment, csöndesen újraindítottam a küldetést, és másodszorra már konkrét tervekkel vágtam neki a városvezetésnek.

Caesar

Amennyiben a játék sikeres lesz, a fejlesztők nem zárták ki a többi hasonló ókori sorozatuk (Pharaoh, Zeus) újjáélesztését sem.

RÓMA PROSPERÁL

Másodjára már minden könnyebben ment, így oda tudtam figyelni az apróbb újításokra is. Ilyen például az átlós utak építésének a lehetősége, ami ugyan ma már természetes, de emlékszem, hogy a korábbi részekben mennyire hiányzott ennek a lehetősége. Hasonlóképp feltűnő volt – bár ellenkező előjellel –, hogy a vízellátás megszervezése meglehetősen időigényes, kicsinyég talán túlbonyolított lett. Az odáig rendben van, hogy víztározót meg (szökő)kutakat építek, de a vízvezetékek lefektetése baromi sok gondot okozott. Hol egy liget akadályozott, hol egy kisebb domb, de ezzel folyamatosan gondjaim voltak. Még egy területen kell elmarasztalnom a játékot, ez pedig a hadviselés. Számomra a Settlerstől a régi Impressions-játékokig mindig gondom volt ezzel a kidolgozatlan, hogy ne mondjam igénytelen résszel – és bármilyen fura, ezen továbbra sem javítottak. A katonák felszerelése és kiképzése a megszokott módszerekkel megy (az külön öröm, hogy ezúttal kereskedelmi útvonalak lefektetésével behozhatunk hiánycikkeket is – az általam kipróbált pályán például vas nem volt egy kanyi sem), viszont a csata az valami borzalom. Odatereljük embereinket a másik csőcselékhez, aztán taktikai opciók hiányában legfeljebb imádkozni tudunk, hogy a mieink kerüljenek ki győztesen az ütközetből...

Szerencsére azonban a kampányban és a scenariók többségében is elkerülhető a harc (valószínűleg a fejlesztők is tisztában vannak vele, hogy nem ez a program csúcsa), így aki akarja, az mindennemű kardcsattogtatás nélkül végigjátszhatja a programot. A vallások bevezetése, az új épületek, a teljesen eltérő feltételeket kínáló vidékek és a megannyi másik apróság pedig gondoskodik arról, hogy élvezetes órákat töltsünk városunk csinosítgatásával, felszerelésével – a rengeteg akadály pedig azt is szavatolja, hogy ez nem fog könnyen menni. Ugyan még messze nem a végleges verziót volt szerencsém kipróbálni, egyelőre biztosra veszem, hogy ha idén polgármester-szimulátorról van szó, akkor a Caesar IV lesz az etalon.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	90%
VÁRHATÓ SIKER	RÉTEGJÁTÉK

Forradalmi változásokat nem kell várni - ez bizony a Caesar 3, csak éppen sokkal szebb és egy picit többet tud. Ez persze nem feltétlenül gond, hiszen például így is jobb, mint mondjuk a CivCity Rome...

GRATH

PRO: Sok aprósággal és egy nagyszerű grafikus motorral ellátott Róma-szimulátor

KONTRA: Túl sokat azért nem fejlődött az előző rész óta, ez néhány embernek zavaró lehet

2006. III.

írta · Hancu

QUAKECON 2006

Tíz éve a QuakeCon egy családias hangulatú LAN parti volt, ahol a legvérmesebb Quake-rajongók deathmatch-eltek, és jókat beszélgettek a játék készítőivel. Öt éve a QuakeCon az FPS-rajongók naptárának legvastagabban bekeretezett napja volt: a parti, ahol Carmack előadást tart, ahol bejelentik a Quake 4-et, a Wolfenstein 2-t, ahol először lehet kipróbálni a Doom 3-at. Hogy idén mi lesz a QuakeCon, arra a helyszínen közel hatezer rajongó volt kíváncsi, akik nem kevesebb mint 52 országból sereglettek össze a nagy eseményre...

Nos, idén nem voltak bombasztikus bejelentések, az id-közeli cégek egy az egyben az E3-as standjaikat telepítették ki a helyszínre, a show sztárja pedig egyértelműen a Quake Wars volt – amiről mindenekelőtt az derült ki, hogy a megjelenése jövő évre csúszik át (bár a fejlesztők szerint már gyakorlatilag kész van, de a tesztelés és a játékegyensúly beállítása még vagy fél évet igényel).

CARMACK BESZÓL

Az utóbbi időben kissé megtépázott tekintélyű programozó-félisten, John Carmack az idei QuakeConon is megtartotta hagyományos, igen hosszú, és a kóder-szakzsargon miatt egyszerű földi halandó számára igen nehezen követhető előadását. Szerencsére Engine John belement egy kis kérdezz-felelek játékba is az előadótermet zsúfolásig megtöltő közönséggel, így a világ nem programozó fele is kapott értékelhető információkat...

A kérdések zöme természetesen az id új, titkos játékára vonatkozott, amit a Doom 3 után kezdtek el fejleszteni, és amiről anno azt mondták, hogy kisebb lélegzetű, rövidebb projektnek szánják, ami nem is feltétlenül FPS, és biztosan nem a cég valamelyik régi sorozatának (Wolfenstein, Doom, Quake) folytatása. Ennek ma már két éve, és azóta sem tudtunk meg sokat a titokzatos csodajátékról – Carmack azonban most elszórt néhány információmorzsát.

A BYOC megmérettetéseken több százan mérkőztek meg tucatnyi játékban

Engine John készséggel válaszolt a rajongói kérdésekre - amíg azok nem az új id-játékot firtatták

Ezek szerint az FPS mint stílus mégiscsak megmarad („Küldtük volna el az összes pályatervezőnket, mert olyan dologba akarunk belefogni, amit sosem csináltunk még és nem is értünk hozzá?"), mégis meglepő és újszerű lesz az id-rajongók számára. Biztosnak látszik továbbá, hogy a Doom 3 klausztrofóbiás zárt terei után a hatalmas nyílt terepeké lesz a főszerep („Nem azért fejlesztettem ki a MegaTexture eljárást, hogy a 128000 x 128000-es textúrákat szűk folyosókon használják a grafikusok..."), valamint, hogy a szereplők nem démonok, zombik, biomechanikus izék és földön kívüliek lesznek, hanem hús-vér emberek – John aggódik is egy kicsit, hogy mennyire lesznek realisztikusak az arcok (a Doom 3-ban és a Quake 4-ben ugye sok kritikát kaptak a műanyagbábu-szerű figurák). Mindebből a játékosok körében rögtön egy nem lineáris, totál nyílt játékmenetű, GTA-s alapokon nyugvó, némi szerepjátékos beütéssel is rendelkező (Carmackék nagy szerepjátékosok, a Quake-et is RPG-nek tervezték anno) FPS-t kezdtek el vizionálni – valami olyasmit, mint a STALKER (csak ez remélhetőleg megjelenik még ebben az évtizedben). Ezt Carmack természetesen már nem kommentálta...

Call of Duty?

Ismét megerősítést nyert, hogy az utóbbi évek legsikeresebb FPS-sorozatának harmadik része csak konzolokra készül el (a helyszínen az Xbox 360-as verziót lehetett kipróbálni), azt viszont nem az első kettőt jegyző Infinity Ward jegyzi. Ők állítólag a Battlefield példáját követve új játékukat a világháborús érából napjainkba helyezték át – és arról is lehetett pletykákat hallani, hogy ezt a játékot Lipcsében, a Games Conventionön jelentik be hivatalosan. A Call of Duty 3 az elődökhöz méltóan monumentális, és elsöprő hangulatú, meglepően nagy hangsúllyal a közelharcon (ami egy egyszerű minijáték, a képernyőn felvillanó gombkombinációkat kell minél gyorsabban és pontosabban leutánoznunk a győzelemhez), illetve kasztokra és erőteljes járműhasználatra építő multiplayerrel

A játékfejlesztés mellett John továbbra is nyakig benne van az amatőr rakétaépítésben – két legújabb kísérleti járműve (Pixel és Texel) megépítéséhez nem kisebb szponzort, mint az Nvidiát sikerült megszereznie. Emellett továbbra is fejlesztget hobbiból mobiltelefonos játékokat (elmondása szerint ezt nagyon élvezi, mert a régi szép Apple 2-es napokra emlékezteti). Aki a játékipar aktuális nagy eseményeiről akarta kikérni John véleményét, csalódottan vehette tudomásul, hogy Carmack nemigen követi ezeket: a Nintendo Wii-vel kapcsolatban nem tudott nyilatkozni, mivel elmondása szerint még nem próbálta ki a gépet; az ATI-AMD házasságról pedig még nem tudta eldönteni hogy örüljön-e neki vagy sem. Azt mindenesetre elmondta hogy örülne, ha a jelenlegi kettő helyett háromszereplős lenne a grafikus chipek piaca, mivel az sokkal egészségesebb versenyhelyzetet teremtene.

QUAKE WARS

A Quake Warsból az E3-on már bemutatott szint némileg kibővített változatán lehetett játszani, és az is kiderült, miért igényel a játék még további több hónapos polírozást (már azon felül, hogy az egyes pályákat szeretnék egymástól a lehető

Az Enemy Territory-bajnokságot idle.ee nyerte, és ezzel 15 ezer dollárt gyűjtött be

legkülönbözőbbre megalkotni, mind hangulatban, mind grafikában, mind az alkalmazható stratégiákat tekintve). A játék látványban már nagyon rendben volt (bár a sebességgel még akadtak gondok, igaz a kód optimalizálása még nem kezdődött el), de a játékegyensúly egyelőre katasztrofális volt: egy idő után mindenki rájött, hogy a kommandós kaszt és a gépeket időlegesen megbénító EMP gránát aránytalanul erős a kipróbálható Valley pályán. Itt a földi sereg feladata a mozgatható „főhadiszállás" (Mobile Command Post) megvédése és eljuttatása egy meghatározott pontra – amire az esély a nullával volt egyenlő, amikor az ellenfél csupa kommandósból álló csapata állandó bénítógránát-esőben tartotta a járművet...

VERSENYEK

A QuakeCon máig megőrizte LAN-parti jellegét, az előadások és bemutatók mellett a fő attrakció a több ezer látogató számára a BYOC (Bring Your Own Computer, avagy hozd a saját géped) rendszerű háromnapos nonstop multiplayer móka. Az örömjáték mellett súlyos pénzdíjakkal kecsegtető versenyek is zajlanak – idén az Nvidia százezer dollár (!) erejéig nyúlt a zsebébe, hogy a nyerteseket jutalmazza. A klasszikus versenyszámok (Quake 1 és 3) helyett idén Quake 4-ben mérték öszsze a tudásukat a pénzdíjra áhítozó versenyzők egy-egy, illetve kettő-kettő elleni felállásban, plusz – valószínűleg a Quake Wars „előszeleként" – az Enemy Territory képviselte a csapatjátékokat. (Versenyen kívül volt még egy kirobbanó sikert arató Guitar Hero verseny is – a Red Octane PS2-es gitározós játéka pillanatok alatt meghódította a kőkemény FPS-profikat is!)

TOXIC

A Quake 4 1v1 bajnokságot - és 15 ezer dollárt - Johan "TOXIC" Quick nyerte, és a 2v2 küzdelmeken is az ő csapata, a Britney diadalmaskodott.

A versenyeken egyébként Európa dominált, az 1v1 mezőnyben csupán egy amerikainak sikerült a legjobb nyolcig eljutni (a döntőben a svéd srác vert el aránylag lazán egy oroszt 15 ezer dollárért), a párosoknál pedig az egyéni verseny első és harmadik helyezettje állt össze, és vitte Svédországba az újabb 13 ezres fődíjat (a legjobb nyolcig angol, svéd, orosz, kínai, valamint három amerikai duó jutott). Végül a kegyelemdöfés a helyi profiknak: Enemy Territoryban is csupa európai válogatott csapat állhatott a dobogóra (érdekesség, hogy az első három helyezett mindegyikében volt Észtországból érkezett versenyző).

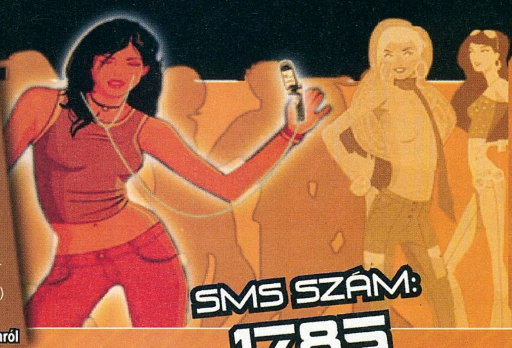
JÖVŐRE VELETEK UGYANITT!

Az idei QuakeCon nagy bejelentések híján kicsit kevésbé volt hangos, mint az elmúlt évek bulijai – jövőre azonban az E3 háttérbe szorulásával (ezzel kapcsolatban lásd e havi Gondolatébresztő rovatunkat) valószínűleg jóval nagyobb jelentősége lesz az ilyen kisebb, egy-egy csapat játékai köré épülő partiknak, és a QuakeCon is a régi fényében fog újra ragyogni!

HASZNÁLD ANYÁDÉT!

Minden mobil extra csengőhangot, játékot elküldhetsz a barátodnak, barátnődnek! **Hogy?!** Küldd el SMS-ben a választott hang vagy játék megadott kódszavát, majd egy szóközt, végül annak a telefonszámát, akinek küldeni szeretnéd.
(pl: PCJ 10743 36209876543)

Küldd el magadnak másik telefonról



SMS SZÁM: 1785

INFO

Így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1785-ös SMS számra. Azonnali válaPCHan kapsz egy WAP linket, amire kattintva letöltheted a kiválasztott tartalmat. Egy SMS ára 400 Ft + ÁFA.
Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

Háttérkép, poli egy darab sms-sel tölthető le, audio, játék két darab sms-sel tölthető le.

A játékok támogatottságát nézd meg a **www.gamester.hu** oldalon

POLI CSENGÉSEK

ATB

You're Not Alone .... PCP 1432
Ecstasy .... PCP 1939
Believe In Me .... PCP 21454
Ecstasy .... PCP 23498
Let U Go 2006 .... PCP 23499

ROYAL GIGOLOS

No Milk Today .... PCP 10055
California Dreaming .... PCP 1943
Self Control .... PCP 21204

2 Unlimited - No Limit .... PCP 1430
Anima Sound System - Revolution .... PCP 22838
Danzel - Pump It Up! .... PCP 10114
David Guetta - The World Is Mine .... PCP 22983
Eric Prydz - Call On Me .... PCP 2052
Global Deejays - The Sound Of San Fran.... PCP 23122
Goldfrapp - Oh La La .... PCP 10859
Groove Coverage - Runaway .... PCP 10396
Kevin Lyttle - Turn Me On .... PCP 1659
Kistehén Tz - Szájber Gyerek (remix) .... PCP 10834
Milk & Sugar - What Is Love .... PCP 23293
Náksi Vs. Brunner - Mindenki! .... PCP 13841
Rihanna - S.O.S. (Rescue Me) .... PCP 23060
Rony - Árva Fiú .... PCP 10681
Scooter - Weekend .... PCP 23436
Tiesto - Love Comes Again .... PCP 10752
Tiesto - Adagio For Strings .... PCP 23365
Tomcraft - Loneliness .... PCP 1236

AUDIO CSENGÉSEK

ATB

Believe In Me .... PCT 13603
I Don't Wanna Stop .... PCT 13611
Let U Go .... PCT 13614

MADONNA

American Life .... PCT 15318
Hung Up (Chorus) .... PCT 15279
Jump .... PCT 15290

2pac - California Love .... PCT 13581
Destinys Child - Check On It .... PCT 15062
Dj Tiesto - Adagio For Strings .... PCT 17872
Dj Tiesto - Love Comes Again .... PCT 17874
Green Day - Boulevard Of Broken Dr.. PCT 10082
Green Day - Holiday .... PCT 10091
K'maro - Femme Like U .... PCT 10087
Linkin Park - In The End .... PCT 10161
Missy Elliott - Get Ur Freak On .... PCT 15271
Natalie Cole - L-O-V-E .... PCT 10168
Nate Dogg - Me & My Homies .... PCT 13587
Prodigy - Firestarter .... PCT 13574
Rony - Árva Fiú .... PCT 10009
Sean Paul - Ever Blazin' (Jeremy Mix). PCT 15265

JÁTÉK

PCJ 10750 · PCJ 10285 · PCJ 10735
PCJ 10703 · PCJ 10697 · PCJ 10742

PCJ 10752 · PCJ 10690 · PCJ 10220 · PCJ 10295

PCH 11533 · PCH 13218 · PCH 17816 · PCH 17832 · PCH 20733
PCH 20893 · PCH 20899 · PCH 20926 · PCH 21075 · PCH 21448
PCH 21532 · PCH 24526 · PCH 24861 · PCH 24889 · PCH 24962

Jade Empire

írta · Kredenc

fejlesztő > *Bioware és Gray Matters*
kiadó > *Még nincs* web > *jade.bioware.com/pc*

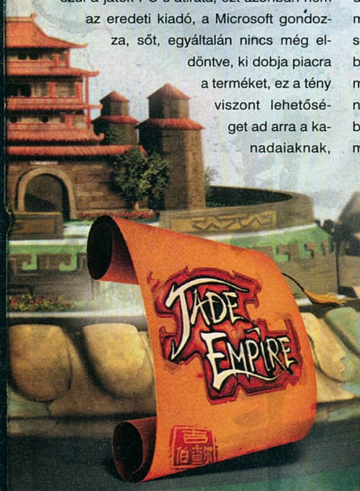
A kanadai (Edmonton, Alberta) Bioware stúdiót 1995 februárjában alapította három orvos, Greg Zeschuk, Ray Muzyka és Augustine Yip (ő '97-ben visszament gyógyítani). Az eltelt tíz évben a vállalat sztorija egyetlen sikertörténet, amit az eddig eladott 15 millió játék is bizonyít. Minden címük klasszikussá vált: Baldurs' Gate, MDK2, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, ráadásul mindezeket saját motor hajtotta – az erőművek aztán olyan címek alatt dobogtak tovább, mint a Planescape Torment vagy az Icewind Dale.

A békát lecsapva mi is képesek leszünk átváltozni egy ilyen lénnyé

A kanadai szupercsapat 2003 szeptemberében meglepő bejelentést tett. No nem azt, hogy Xbox-exkluzív címet készít – bár ez is elég mellbevágó volt sokunk számára –, hanem azt, hogy elszakad az ismert, „előre gyártott" univerzumoktól (lásd: Dungeons and Dragons, Star Wars), és sajátot hoz létre, ráadásul mindezt a keleti, közelebbről a kínai mitológiára alapozva. A konzolon 2005 áprilisában megjelent program minden esetleges kétséget eloszlatott, és mindenki, aki immár egy évtizede rajong a csapatért, megnyugodhatott. A Bioware ismét nagyot alkotott; ha nem is tökéletes csiszolású gyémánt született, de olyan, ami minden királyi fejfedőnek díszére válnék.

JIN ÉS JANG, AZ ÖRÖK SZTORI

A legjobb hír számukra az – és ez egyben e cikk apropója –, hogy miként korábban jósoltuk, készül a játék PC-s átirata, ezt azonban nem az eredeti kiadó, a Microsoft gondozza, sőt, egyáltalán nincs még eldöntve, ki dobja piacra a terméket, ez a tény viszont lehetőséget ad arra a kanadaiaknak, hogy nyugodtan csiszolgassák tovább programjukat, anélkül, hogy szoros határidőkre kelljen kapkodniuk. Bocsánat, kis pontosítás következik: nem a Bioware csiszol, ők csak felügyelik a munkát, amit bedolgozói alapon a dél-kaliforniai Gray Matter végez. A „szürkeállomány urai" ebben eléggé otthon vannak, hiszen jó pár portolást készítettek már az Activision számára (ez utóbbi tény azért számomra sejtet valamit a kiadó kérdésében...). De a lényeg mégiscsak az, hogy lesz PC-s „Jáde birodalom", úgyhogy jöhet a bemutatkozás.



Az alaptörténet egyszerű és ismerős: hősünk árvaként egy idős mester kezei alatt nevelkedik annak harcművésziskolájában, míg egy nap rosszfiúk jelennek meg, és kitör a balhé. Kiderül, hogy ő a kiválasztott, küldetése van, így aztán nekiindul az ismeretlennek, útján barátok állnak mellé, fejlődik és tanul, missziója egyre veszélyesebb és szövevényesebb – a végén persze saját sorsa és a világé is beteljesedik. Szándékosan nem azt írtam, hogy megmenti a világot, mert ez ebben az esetben nehezebb dió. Ugyanúgy, mint a KOTOR esetében, itt is két oldal között kell választanod – és megint csak, ne mondjuk azt, hogy lehetsz jó vagy gonosz. Az SW-univerzum két pólusa ugyanis épp úgy, mint ennek a játéknak a magva, a keleti filozófia egyik alapelemén, a jin és jang elméletén alapul. Ebben a játékban a választásod lehet az Open Palm, azaz a nyitott tenyér, illetve a Closed Fist, a zárt ököl útja. Előbbi durva megközelítéssel a világos, utóbbi a sötét oldal. Mindkét esetben azonban a harmóniára törekvés a vezérelv, nincs szó igazi gonoszságról. A „fényben járók" úgy teremtik meg a békét, hogy segítenek a bajba jutottakon, igyekeznek megszabadítani a világot a káosztól. A másik út hívei ugyanebben hisznek – ám nézetük szerint, ha valaki bajba keveredik, meg kell tanulnia saját erőből kimásznia ebből, és akár sikerül neki, akár elbukik ebben, a világ, az élet rendje helyreáll. Az árnyékos oldalon állók tehát nem bűnözők, inkább forradalmárok, életük folyamatos harc, keresik a kihívásokat, megméretetéseket, önmaguk és mások számára is.

HŐSÖK

A játékban hét, kezdő tulajdonságaikban, induló harci stílusaikban eltérő karaktert alakíthatunk, de különbség inkább csak a háttértörténetekben van.

A JE esetében is egy semleges karakterből faraghatod ki a számodra szimpatikus figurát, tettek és szavak útján. Utóbbi esetében egyszerű és frappáns megoldást választottak a fejlesztők: amikor egy dialógusban válaszolnod kell, látod hősöd arcát, és ha a felkínált válaszok valamelyikére böksz, embered mimikája mindent elárul; a mosoly a „fehérek", a legörbült, mérges száj a „feketék" replikája, és van egy pártatlan „mentőöv" is. Ez a megoldás azoknak is kedvez, akik nem értenek angolul, nekik sem fog gondot okozni a megfelelő reakció.

A KÖNNYEN EMÉSZTHETŐ RPG RECEPTJE

Az alcím igaz, és ezt gyorsan tisztázni is akartam, mielőtt azok, akik mondjuk az NWN számukra bonyolultnak tűnő RPG-s szabályrendszerétől korábban megijedtek, és most felugrás-

ból menekülőre fognák a dolgot. A JE egy „szerepjáték-light”, erősen könnyített és leegyszerűsített rendszerekkel (bevallom, számomra túlságosan is az volt), de kétségtelen, hogy könnyebben átlátható és játszható, így szélesebb játékos réteg számára fogyasztható, besorolása leginkább akció/kaland, RPG elemekkel. Véleményem szerint a fejlesztők maguk is kissé zavarban voltak, picit kiegyensúlyozatlan, identitászavaros a játék, de ennek kifejtését hagyjuk meg a későbbi ismertető cikkünk számára. A lényeg: rengeteget kell mászkálni és beszélgetni, ami mind a kalandjátékok, mind a vérbeli RPG-k szerelmeseinek igényeit kielégítheti, utóbbiakét azért is, mert a fent említett módon a dialógusok vezetése a játék minden további elemét befolyásolja, hősöd fejlődését, környezeted reakcióit, sőt magát a végkifejletet is, hiszen háromféle befejezés van, a fehéreknek, a feketéknek, és a semlegeseknek. Mindezzel szemben áll a valósidejű harc, mely az ősi keleti harcművészetek elemeiből építkezik; elsősorban a kínai kultúra részét képező wuxia (lásd: Tigris és sárkány) volt nagy ha-

Másvélemény
Grath

Mióta az xboxos verzió megjelent, kétszer is végigjátszottam a Jade Empire-t. Ugyan némely vonásában tényleg egyszerűbb, mint a Bioware eddigi RPG-i, de ez engem egy csöppet sem zavart. Itt a lényeg a fantasztikus sztori (hozza az elvárt minőséget, csavarokat, mellékes történeteket - pazar munka!), no meg a cseppet sem sablonos társak, a különleges világ. És a harc - mert bár az igencsak akciódús, és abszolút valós időben zajlik, rendkívül élvezetes és taktiku küzdelmeket lehet vívni. Mivel az átírás közel egy éve zajlik, remélem a végleges portéka minőségi lesz, remek irányítással, nagyszerű - bár közel sem Oblivion-szintű - grafikával.

Kalandjaink során többek között egy gólemgyárba is ellátogatunk

tással a fejlesztőkre, akik igen komoly előtanulmányokat végeztek a távol-keleti filozófiák, művészetek, tradíciók területén.

A játékban mindössze három alapképességet találunk: test, lélek és elme. Ezekhez három másodlagos képesség tartozik, sorban az életerő, a chi-energia és a fókusz. Az alapképességek között minden szintlépéskor (ez, és az XP-gyűjtögetés a hagyományos RPG-metódus szerint zajlik) három pontot oszthatsz szét, ezek növelése a hozzá tartozó másodlagos képesség értékét is növeli. Ez utóbbiak jelennek meg a képernyőn kijelző formájában, és sajátos rendszert képeznek. Az életerő ugyanúgy működik, mint más játékban, ha megsebzik hősödet, ennek értéke csökken, ha nullára fut, a koma meghal. A fókusz kételű: egyrészt a hozzá tartozó gomb lenyomására mátrixos belassulás indul el, ami látványos és mainstream, bár sok értelme nincs, másrészt a fegyverek használata ennek értékét apasztja, ha elfogy, kénytelen vagy más, pusztakezes technikákhoz fordulni. A chi, azaz a belső energia a legösszetettebb: Mágia alkalmazásánál a manához hasonlóan működik, azaz minden varázslat ezt fogyasztja, de egy gomb lenyomására ennek terhére tudsz gyógyulni (azaz ez apad, míg a HP nő), és van egy „chi-támadás" is, egy speciális, nagy erejű ütés, ezt is ennek rovására tudod kivitelezni.

„Ma már kicsit talán megkopott a fénye, de a remek harcrendszer és a csodálatos történet miatt érdemes lesz nekiesni!"

HARC!

A Jade Empire-ben 22 kitanulható harcművészeti és fegyveres stílust tanulhatunk el, illetve négy démoni alakot ölthetünk fel.

Más játékoktól eltérően itt nincs automatikus regeneráció, a másodlagos képességek „tartályait" kétféle módon tudod feltölteni: egyrészt meditálhatsz a pályákon itt-ott megtalálható különleges oltárok előtt, másrészt harc közben a legyőzött ellenségek után néha marad egy-egy bónuszgömb, melyeket felszedve valamelyik érték helyreállítható. Mindezek mellé társul három beszélgetési képesség is, melyek két-két alapképesség átlagából tevődnek össze; a „charm" a nyitott tenyér elbájoló technikája, az „intimidation" a zárt öklösök megfélemlítő módszere, míg az „intuiton" semleges eszköz, amolyan sarokba szorítás. Ezekkel könynyen megoldhatsz bizonyos szituációkat, kidumálhatod magad akár egy harci helyzetből is, vagy rávehetsz NPC-ket, hogy kedvedre való döntést hozzanak, és van pár küldetés, melyben ennek sikere a feladat megoldásának kulcsa. Picit megbolondítja a dolgot, hogy a kalandok során hozzájutsz egy amulethez, melybe ékköveket pakolhatsz, ezek a felsorolt képességek némelyikét módosítják, és mivel ki- és visszahelyezhetők, ez egy igen kellemes taktikai elem.

TECHNIKÁK, STÍLUSOK, CIMBORÁK

A játék lényeges eleme a valós idejű harc, mely öt alapkategóriából áll össze. Az első a pusztakezes harcművészet, itt különféle technikákat találsz, vannak lassúak, de erősek, gyorsak, ám kisebb sebzésűek, és kiegyensúlyozottak is. A második a fegyveres csata; kardot, botot, baltát lehet forgatni (sőt van egy muskéta is), ám csak egyféle fegyver lehet nálad, így ki kell választanod, melyik lesz a kedvenc. Néha fel lehet hasz-

A mi verziónk

A PC-s verzió gyakorlatilag ugyanaz marad, mint az Xbox alapmű, nem lesz tehát sem többjátékos üzemmód, sem pálya-, illetve küldetésszerkesztő. Bekerül viszont pár új harci technika, fegyver és helyszín, plusz a játékosok közösségének igényére hallgatva a fejlesztők az egyensúlyon is finomítanak: a könnyű fokozat marad, ám a normál és a nehéz picit keményebb lesz (ez jó hír, ugyanis az eredeti e téren is kissé billegős volt). Természetesen a külcsín és az irányítás változik legnagyobb mértékben. Előbbi esetében élesebb képre, letisztultabb látványra számíthatunk, utóbbinál a hagyományos billentyű/egér metódust kapjuk (WSAD és kattintgatás), de lesz natív gamepad-támogatás is. Szintén kellemes hír, hogy a mi változatunk a Limited Edition verzión alapul, ebben ugyanis volt egy plusz karakter, Monk Zheng, a shaolin-szerzetes, így ő az alapcsomag részévé válik, híres-neves botjával együtt.

nálni az összetört berendezéseket és használati tárgyakat is (sonkák, széklábak), de eme fegyverek csak néhány percig használhatók. A harmadik kategória az elementálmágia: a tűz, a víz (jégformában), a szél és a föld segítségét veheted igénybe. A negyedik a támogató technika, ezekkel le lehet lassítani, bénítani ellenfeleidet, ami sok esetben igen nagy segítség. Az ötödik a legnagyobb móka: a kalandok során belebotlasz démonokba, akiket legyőzve később felveheted azok alakját, és hatalmas varanggyá, lóvá vagy gólemmé válva pusztíthatsz. E figurák támadása nagyon erős, ám a létforma pillanatok alatt leszívja a chit, nem tudsz kitérni az ellenségek elől, és gyógyítani sem tudod magad, így meg kell gondolni, mikor veted be ezt a fogást.

Ha a mágiákra hajtunk rá, akár ilyen Palpatine-jellegű támadásokra is képesekké válhatunk

Mindegyik attakot be tudod vinni simán, erővel (nagy erejű sebzés, mely átüti az ellenfél blokkolását), és van egy területtámadás is, ami a hatósugarában mindenkit eltalál, plusz ezek mellé társulnak a már említett chi-támadások is. Mindezeken felül rendelkezésedre áll az úgynevezett harmonikus kombó, mely, mit szépítsük, egy kivégzés: egy adott támogató- vagy mágikus attak, melyet aztán valami harcművész erőtámadással kell befejezned, ha sikeres, az ellenfél felrobban, jutalmul egy bónuszgömböt kapsz (és pár liter vért). Technikákat és fegyvereket amúgy vásárlással szerezhetsz be, illetve küldetésekkel is nyerhetsz ilyesmit. Mindegyiknek van három jellemzője, melyet fejleszteni lehet a szintlépések alkalmával (nagyobb sebzés, kisebb fókusz- vagy chi-fogyasztás stb.). Ha egy adott típusú fegyvernél erősebbet találsz, a régi elveszik, de az új örökli annak addigi fejlesztéseit. Egyébként nincs öltöztetőbaba, inventory, ruházat, pajzs és egyebek, mondom, ebből a szempontból is erősen könnyített a játék.

A játék kezdetén fél tucat előre elkészített karakter közül választhatod ki hősöd, de ezek alaptulajdonságát is kedvedre megváltoztathatod. Tegyük hozzá azt is, hogy a játék sajátossága miatt nincs tiszta kasztrendszer: bizonyos ellenségek immúnisak például a mágiára, így egy tűzlabda-dobáló is kénytelen néha közelharcba bocsátkozni, de van, akit fegyver nem sebez, ilyenkor lehet, hogy épp pár jól irányzott jégcsap lesz a győzelem kulcsa. A sztori folyamán 11 karakter csatlakozik hozzád, ki hosszú, ki rövidebb időre. Ők, régi jó Bioware szokás szerint, egymással is jól ellesznek, de fő feladatuk hősöd segítése. A legtöbb esetben ki tudod választani, ki tartson veled (egyszerre csak egy segítőd lehet, ő AI-vezérelt, tehát általad nem irányítható), és harci szituációban maga is beszálljon-e a buliba, vagy inkább támogasson. Utóbbi a finomabb, ugyanis ekkor az ellenségek nem bántják őt, viszont meditálással bizonyos képességeidet turbózza fel. Egyébként, és ez szintén a kanadai fiúk védjegye, a fő csapattagok bármelyikével összehozhatod hősödet, függetlenül a nemétől, sőt adott esetben meg is győzheted őt, hogy választott utad a helyes, még ha korábban ellenkezőleg gondolta is.

ESSZENCIÁLIS

A külsőségekről egyelőre nem sokat tudunk, az eddig látott anyag kétségkívül meggyőző. Tény, hogy a játék az Xbox öreg vasán is gyönyörűen nézett ki, hangulatos, mondhatni, mesés volt a látvány, a PC-s verzió nyilván erre is rátesz egy lapáttal, így azért elég finomnak néz ki a pite. A korhű, eredeti kínai hangszerekkel felvett zenei anyag, a szinte tökéletes hangszínészi munka (közte John Cleese hihetetlen alakításával – ő játssza azt az európai jellegű kalandort, aki eltévedve jutott el a Jáde Birodalomba!) nyilván marad, és már ezért megéri majd beszerezni a játékot. Még egyszer hangsúlyozom: aki a Bioware nevének hallatán mindenféle statok, skillek, perkek rémisztő mátrixát vizionálja, megnyugodhat: a Jade Empire egy könnyen emészthető, kellemes kis játék volt. Illetve van. Pontosabban lesz. Na tessék, én szóltam...

REPÜLJ!

A Jade Empire-ben egyetlen minijáték kapott csak helyet, mégpedig egy repülős-lövöldözős kis móka. Nem fogsz vele órákat játszani, de láttunk már rosszabbat...

Kanada lendületben

A Bioware igen erős lépésekkel halad előre, amit két legutóbbi hadmozdulatuk is igazol. Az első, hogy 2005 novemberében egyesítették erőiket a Los Angeles-i Pandemic csapatával. A John Resnick nevével fémjelzett, az Activision törzstőke-befektetésével 1998-ban létrehozott cég olyan címekkel tündökölt eddig, mint a Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront, Destroy All Humans, Mercenaries, ezek összeladása meghaladja a 15 millió példányt. A tranzakciót egy külső befektetőcég, az Elevation Partners finanszírozta 300 millió dollárral, ebben a firmában olyan ismert, nem szegény közembereket találunk, mint az EA korábbi elnöke, John Riccitiello, vagy épp a U2 frontembere, Bono. A másik nagy lépés idén márciusban történt: a cég új stúdiót alapított a texasi Austinban, melynek vezetésével az ipar egyik nagy öregjét bízták meg, az MMOG-k „felkent papját", Gordon Waltont. Ő olyan címek menedzselésében és készítésében vett eddig részt, mint az Ultima Online, a Star Wars Galaxies, vagy épp a The Sims Online. Kevéssé meglepő módon Mr. Walton és csapata jelenleg egy MMOG-t hegeszt az anyacégnek. Nem gyengén muzsikál tehát a kanadai biotermék...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		70%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

A külcsínnel nem lesz gond, az egyetlen probléma, hogy annak idején nem tudták a fiúk belőni, milyen játékosrétegnek készül a JE... No meg az örök kérdés: a gamepadra tervezett irányítás hogy muzsikál majd gomb-egér kombóval.

KREDENC

PRO: Rendkívül hangulatos egyedi világa van, és a sztori is hozza az általunk imádott Bioware-szintet.

KONTRA: Eredetileg kicsit talán túl könnyű volt, és a real-time harc is meglepő lehetett egyeseknek

2006. IV.

Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

Tetszene az ötlet? Spórolj meg 5 100 Ft-ot! Csak 996 Ft/lapszám!

ÚJ JÁTÉKOK!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft

BATTLEFIELD 1942 THE WWII ANTHOLOGY Classic | FREEDOM FIGHTERS Classic | SIM CITY 4 DELUXE Classic | THE SIMS DELUXE Classic | TIGER WOODS PGA TOUR 2005 Classic | NHL 2005 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic | ARMIES OF EXIGO Classic | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic | COMMAND CONQUER GENERALS Classic | BLACK & WHITE Classic | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Classic

NBA LIVE 2005 Classic | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT WAR CHEST Classic | HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN Classic | FIFA 2005 Classic | TOTAL CLUB MANAGER 2005 Classic | BATTLEFIELD: VIETNAM Classic

Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2005 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A szeptember 19-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/11-es lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

www.pcguru.hu

PCG0610EA

Végre valami ami egyszerre foci, magyar és jó!

FIFA 07

fejlesztő > EA Canada kiadó > Electronic Arts web > fifa07.ea.com irta · Grath

Az EA kanadai csapata a világ legnagyobb fejlesztőstúdiója, ők felelősek a mamutcég legtöbb sportjátékáért, de például a Need for Speed is tőlük érkezik minden évben. Az idén szinte teljesen megújult FIFA-csapat a 07-es résszel kezdte áldásos tevékenységét, de jövőre is nagy terveik vannak: többek között a grafikus motor lecserélése!

Vágjunk rögtön a közepébe: a FIFA 07 megdöbbentően jó lett, fényévekkel körözi le a sorozat minden korábbi részét, és még azt is megkockáztatom, hogy sok Pro Evo-rajongót fog váltásra késztetni. A rengeteg kisebb-nagyobb változtatás hatására a játékmenet teljesen átalakult, sokkal élethűbb lett, mint bármikor korábban. Persze az új Pro Evót még nem tudtuk kellően sokáig nyúzni, hogy ítéletet mondjunk róla, de az biztos, hogy a Konaminak nehéz dolga lesz, ha ennél vonzóbb csomagot akarnak összeállítani – a magyar kommentár például onnan már igencsak hiányozni fog!

A PRO EVO ÁRNYÉKA

Játékmenet tekintetében az EA mindig is kisebb lemaradásban volt a Pro Evo-sorozathoz képest: ahogy azt a Joe Booth producerrel készített interjúnkban is olvashatod, ennek oka a kiszámíthatóság volt; az, hogy ha betanultunk egy használható taktikát (az utóbbi részekben ez a „felviszem oldalt és beadom fejesre" volt), akkor tulajdonképpen alig-alig lehetett megakadályozni a gólszerzést. Heroikus munkával ezen egy év alatt sikerült változtatni. Pontosan nem is lehet elmagyarázni, hogy miként változott meg a játék, de már az első percekben érezni fogjuk az eltérést: ahogy a Pro Evóban, úgy most már itt is szinte minden támadás más és más, nem lehet egy-két sémát használva helyzetbe kerülni. Kiválóan lehet cselezni (legalábbis a megfelelő ké-

A sorfal jobb szélén Superman Juventus-szerelésben épp leszálláshoz készülődik...

pességű játékosokkal), már nem számít „mindent vivő” mozdulatnak a szöktetés, és végre messziről is lehet meggyőző gólokat rúgni. (A World Cup egyik legrosszabb húzása volt, hogy erős lövéseket nem lehetett megereszteni, bármit is csináltunk, az eredmény legjobb esetben is egy fonnyadt ívelés lett.)

A játékosoknak mintha lenne tömege és lendülete – külön gombnyomások nélkül is tudunk lökdösődni, és az igazi meccseket idéző ütközésekre is látunk példákat –, van hogy mindkét játékos elesik, a labda meg arrébb pattan. Az eltérő képességű csapatok között is meglátszik a különbség: a Bilbao teljesen másképp lép a pályára, mint mondjuk a Real Madrid. Az újraírt mesterséges intelligencia a legtöbb helyzetben kiválóan működik, de azért nem minden fenékig tejfel – például az EA szerint felturbózott kapusok nem működnek mindig meggyőzően, főként a messzi lövéseknél hajlamosak látványosan mellévetődni. Na de ez még belefér, hiszen legalább a védők készülnek erre az eshetőségre is, és sokszor vetődnek bele a lövésekbe.

Jó estét, jó szurkolást! Az idő remek, a stadion zsúfolásig megtelt, valaki nyomjon rá a Start Match menüpontra, és indulhat a rangadó!

FIFA

Ronaldinho és Rooney helyett a FIFA 07 egyes országokban helyi sztárokkal a borítón jelenik meg: a német verzión Podolski, míg a spanyolon David Villa feszít.

MENEDZSER LESZEK

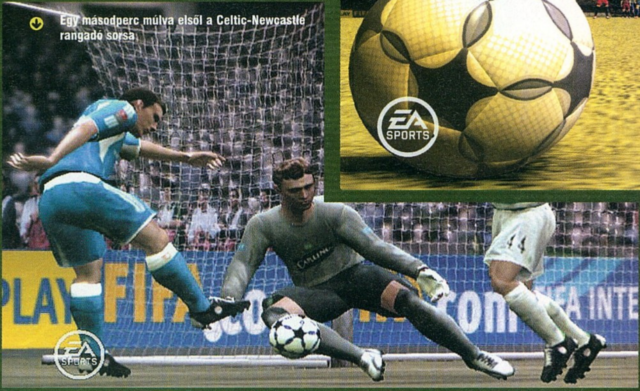
A játékmenet mellett a menedzser mód is megújult: a rajongók kívánságainak megfelelően összetettebb lett. Persze nem fenyegeti a focimenedzser-játékok világát, de az biztos, hogy ennyi opciót egy szimpla focijátékban még sosem próbálhattunk ki. Készíthetünk magunknak új játékosokat, de ezúttal teljesen új csapatot is, nem kell hozzá a később ismét külön letölthető FIFA Creation Center. Az új játékosokat és csapatokat bármelyik ligába exportálhatjuk, szóval akár a Chelsea egyik csatárát is alakíthatjuk majd.

Miután kiválasztottuk a számunkra szimpatikus arcot – ez nehéz lesz, különösképpen vonzó arcokat idén sem találunk a kínálatban… – szponzort kell választanunk. A különböző (nem valós) cégek eltérő módon fizetnek a megnyert meccsek, bajnokságok rúgott gólok, nemzetközi kupa-kvalifikációk után, ráadásul a különböző csapatoknál teljesen más feltételekkel jelentkeznek. Ha ezzel is megvagyunk, jöhetnek a tárgyalások a vezetőséggel, akik egyrészt az indulótőket adják, másrészt alaposan beledumálnak az ügyeinkbe. Email-fiókunk minden meccs után megtelik, és elolvashatjuk, hogy aggódnak a sérülések miatt, gratulálnak, mert néhány focistánk belekerült a hónap válogatottjába, felhívják a figyelmünket a lejáró szerződésekre, vagy éppen a tehetséges újoncokra, és még a kezdő tizenegy összeállításához is adnak tippeket. Rajtunk múlik, hogy mennyire törődünk velük, de a végső célokat illetően célszerű nem nagy csalódásokat okozni, különben év végén repülünk. Ugyan van lehetőség egy másik csapatnál elhelyezkedni, de egy idő után már a harmadosztályból is kinéznek minket, ha sorozatosan csalódást keltünk – akár az a csúfság is

megeshet, hogy nem tudjuk kitölteni az elvileg 30 évig tartó menedzseri karrierünket, mert egyszerűen senki nem akar minket foglalkoztatni.

A csapat irányítását illetően mindent egybegyúrtak a korábbi részekből, így aztán van morál és RPG-szerű fejlődés is. A morál természetesen minden tulajdonságunkra kihat, és bizony feltornászni sokkal nehezebb, mint a béka alfele alá csökkenteni – utóbbihoz például elég, ha nem sikerül kvalifikálni magunkat mondjuk a BL-be

Már-már művészi beállítás a magányos labdáról, amint megadóan várja hogy valaki belerúgjon egy embereset...



Egy másodperc múlva elsől a Celtic-Newcastle rangadó sorsa

vagy az UEFA-kupába. Minden meccs után tapasztalati pontokat kapnak a játékosaink, ha ezekből összegyűlik száz, az adott focista „szintet lép", vagyis az összesítő értékelője eggyel megnövekszik, és ezzel együtt néhány tulajdonsága is javul egy kicsit.

ONLINE FORRADALOM

Eddig nem volt olyan focijáték, amelyben a multiplayer rész különösképp ki lett volna dolgozva. Persze jó néhány éve játszhatunk már barátságos meccseket online, de nagyjából ezen a szinten meg is rekedt a dolog. Most azonban az EA egy hirtelen huszárvágással úgy döntött, hogy ennyi nem elég, és megalkották az interaktív ligákat. Bár eleinte azt hittük, hogy ezek olyan online játszható bajnokságok lesznek, melyeket barátainkkal együtt állíthatunk össze, nem erről van szó. A lényeg az, hogy az angol, a német, a francia és a mexikói első osztály valódi meccseit játszhatjuk le hetenkénti bontásban. Egészen pontosan minden hét csütörtökén nyílik meg a heti szezon, és vasárnap éjfélig játszhatjuk a meccseket a kiválasztott csapatunkkal (ezen a választásunkon legfeljebb egyszer változtathatunk, és mivel az online profilunkhoz van kapcsolva, ezen az újratelepítés sem segít). Az utolsó meccsek lezárása után a négy nap alatt lejátszott összes meccs eredményét összesítik, és ebből alakul ki a bajnokságba bekerülő végeredmény.

Mivel a kisebb csapatoknak vélhetően sokkal kevesebb rajongója lesz, ezért bevezették a rivalisok rendszerét. Ez azt jelenti, hogy nem csak az arra a hétre eső ellenfelünk ellen játszhatunk, de csapatunk két ősi riválisa ellen is (a Manchester Unitednél például a Chelsea és az Arsenal ilyenek). Így aztán remélhetőleg mindig lesz elég játékos mindkét oldalon – erről egyelőre nem tudunk beszámolni, hiszen bő egy hónappal a megjelenés előtt alig volt társaságunk a neten. Mindenesetre a hálózati kód sokat fejlődött tavaly óta; az akkori, szinte játszhatatlan meccsek helyett most ritkán szaggató mérkőzéseket tudtunk vívni, ráadásul ezen a részen még tovább dolgoznak a programozók.

Az interaktív ligák meccsein mindig az igazi csapatösszeállítások szerepelnek majd, melyeket minden online csatlakozás után letölt a gép. Állítólag még a sérülésekre is figyelnek, így ha valaki kiesik a való életben, az pár hétig a neten sem lesz használható. A játékban egyébként az augusztus 28-i csapatösszeállítások vannak alapból, de ezt ritmikusan fogják frissíteni mini-patch-ek formájában. Ha már itt tartunk, a magyar bajnokság sajnos ezúttal sem került be a programba (a válogatottunk persze ott van), de a megjelenést követően a fifahungary.com-os srácok ígéretük szerint szállítják a megoldást, ahogy az elmúlt években is.

FIFA

A FIFA 07 kilenc (!) különféle platformra jelenik meg - de ezzel is csak a NFS Carbonig lehet csúcstartó, ugyanis az már Nintendo Wii-re és PS3-ra is jön, összesen 11 verzióban.

HANGOS JÁTÉK

A grafika nem sokat változott tavaly óta, és ez főként az állóképekre tekintve van így. Mozgás közben jobb a helyzet, hiszen rengeteg új mozdulatot kaptak játékosaink, ráadásul millió kis jelenet (bevonulás, csere, sérülés stb.) színesíti, teszi élethűvé a játékot. A labda fizikája a másik dolog, ami nem jön le a képekről: a játékszer pattogása, pördülései csak a visszajátszásoknál figyelhetők meg igazán. Szerencsére a hatását kiválóan lehet érezni a játékban, legyen szó egy ütközéstől messzire pattanó, vagy a kapufáról pont a megfelelő szögben visszaérkező labdáról. A játékosok lábához már nem tapad mágnesként a laszti, sokkal könnyebb azt elveszíteni, úgyhogy erre figyeljünk oda, mielőtt valami eszelős cselsorozatba fogunk.

Bár a híres focisták arcai minden eddiginél jobban hasonlítanak az igazi játékosokra (úgy tűnt, minden arcot újrarajzoltak – kiváló munkát végezve), ráadásul minden eddiginél több is látha-

Az EA jogosan lehet büszke minden idők legjobb játékmagyarítására!

Hajdú B. és Faragó Ricsi

A Hajdú B. István és Faragó Richárd által felmondott magyar kommentár felvétele mintegy tíz napig tartott, ezt pedig egy öt hétig tartó tesztelési folyamat követte. Noha volt egy szövegkönyv is kiindulásként, a poénjaikról ismert kommentátorok a játékban hallható szövegek több mint felét improvizálták, és viccekkel, magyar utalásokkal tömték tele. A végeredmény bő tíz órányi, 125 ezer szóból álló felvétel lett, amit aztán az EA fejlesztői varázsoltak a játékba.

tó, az igazi grafikai forradalomra még várnunk kell egy kicsit. Ugyan Joe Booth producer nem mert rá ígéretet tenni, hogy már a következő résznél PC-n is a nextgen konzolok esetén használt grafikus motort használják (mint mondta, ez rendkívül megemelné a minimum gépigényt) , de a 09-es verzióban már biztos azt kapjuk meg, valódi fűvel, izzadó játékosokkal és egyéb látványbeli turbózásokkal.

Ha a grafika terén nem is lehetünk maradéktalanul elégedettek a játékkal, a hangokat illetően semmi ilyen gondunk nem lehet. Egyrészt ott van a soundtrack, melyen 40 szám kapott helyet – én ugyan 90%-ukról még nem is hallottam, de a válogatás sokkal jobban tetszett, mint a korábbi részek világzene-kotyvaléka. Itt főleg a rock, a hip-hop és a még hallgatható pop dominál, természetesen mindig a választott országunkhoz igazodva.

A közönséghangok terén is nagy változásoknak lehetünk tanúi: most már tényleg követik a játékot a szurkolók is. Sokkal hangosabban és valósabb módon reagálnak a pályán történtekre, mint korábban: kántálják a csapat vagy a góllövő nevét, a nagyobb csapatoknál több dalt is tudnak. A nagy felszabadításoknál, távoli lövéseknél jön a tapsorkán, biztos vezetésnél a meccs vége felé már megy az ollézás is, és természetesen a góloknál szinte az égbolt is leszakad, annyira örülnek a drukkerek.

Feljebb már említettem röviden, hogy magyar kommentár került a programba, de nem tértem ki a minőségére. Egy szóval: fantasztikus! Én általában még a magyarított játékokat is eredeti nyelven játszom, annyira irritálnak a magyartalan, rosszul lefordított szövegek (lásd a Bad Day L.A.-t...), de itt ennek nyomát sem találni. Na jó, aki a kákán is csomót keres, az néhány töltőképernyőn találhat fura fogalmazásokat, de különben a fordítás, és különösen a kommentár hibátlan. Hajdú B. Istvánt és Faragó Richárdot – véleményünk szerint az ország két legmókásabb kommentátorát – kérték fel a meccsek vezetésére, és ők hihetetlen lelkesedéssel vetették rá magukat a feladatra. Valami elképesztően széles a repertoárjuk – szerintem jóval több szöveget mondtak fel, mint az eredeti angol kommentátorok. Ráadásul milyen szövegeket – beszólogatnak a játékosoknak (néha kicsit egymásnak is), egy-egy beszédes jelzővel megtoldják a neveket, és szinte folyamatosan dumálnak. Első próbálkozásnak fantasztikus a dolog, remélem az elkövetkezendő néhány évben egyre több sorozatot fognak ilyen igényesen magyarítani!

VÉGEREDMÉNY

A FIFA 07 annak ellenére is egy pillanat alatt meghódított, hogy nem sok bizalommal eltelve közelítettem meg. Az előnyére változott játékmenet és irányítás, a minden bizonnyal igen népszerű online ligák és a zseniális magyar kommentár olyan hármas kombó, amivel nem lehet vitatkozni. Persze biztos lesznek, akik megszokásból szidják a játékot, rókabőrt kiáltva, de ez a játék erre semmiképpen nem szolgált rá. Többet változott – javult! – a FIFA, mint az utóbbi öt évben együttvéve, és ennél nagyobb bókot egy évenként jelentkező sportjátéknak nem is mondhatnánk. Csak nehogy elfogyjon a lelkesedés jövőre!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A World Cup csak hangulatában volt az igazi, ezért nem vártam sokat a 07-től - aztán megérkezett, és mindenestül lenyűgözött. Kíváncsian várom, hogy a Konami mit lép most, mert a labda az ő térfelükre került!

GRATH

PRO: Átalakult játékmenet és labdafizika, interaktív online ligák, magyar kommentár

KONTRA: A magyar bajnokságot nem kapjuk meg alapból

9.3

ÖSSZEGZÉS: Az utóbbi évek messze legjobb fociprogramja ötletes újításokkal és fantasztikus magyar kommentárral. Abszolút nem rókabőr!

GÉPIGÉNY: P3 1.3 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.2 GB HDD

PRO EVOLUTION SOCCER 5	87%
FIFA 05	85%
WORLD CUP 2006	72%

FIFA 07

JOE BOOTH PRODUCER INTERJÚ

Az Electronic Arts jóvoltából jó két hónappal a megjelenés előtt Varsóban kipróbálhattuk a FIFA 07-et, elsőként hallgathattunk bele a szédületes magyar kommentárba, és találkozhattunk a sorozat egyik új producerével, az Angliából származó Joe Booth-szal is. Szerencsére az interjú alatt már nem zavart be az amúgy meglehetősen formán kívüli lengyel tolmács, így sok érdekes információt tudtunk Joe-ból kihúzni.

PCG Hello Joe! Pár szóval összefoglalnád, hogy milyen újdonságokat hoz az új FIFA, mire koncentráltatok leginkább?

JB Én teljesen új vagyok a sorozatban, úgyhogy mindent meg akartam újítani. De két dolog emelkedett ki ezek közül: az online játék és a játékmenet. Úgy gondolom, még nem volt olyan focijáték – de talán semmilyen sportjáték sem –, ahol multiban, főleg online téren igazán nagy dolgok lettek volna. Persze, lehet játszani velük, de az eddigi játékmódok tulajdonképpen a deathmatch-nek feleltek meg. Ilyen téren senki nem próbálkozott meg a CTF-fel, ha érted az analógiát. Úgy gondoltam, nekünk ez sikerülhet, ezért igen sok embert állítottunk rá erre a témára. Ami meg a játékmenetet illeti, mindenképpen szükség volt a váltásra, hogy még élethűbb és változatosabb legyen a játék.

PCG Kezdjük akkor az új online játéklehetőséggel, az interaktív ligákkal. Hol vannak a spanyolok és az olaszok, és mit keresnek itt a mexikóiak?

JB Igen, ezt már mindenkitől megkaptam ma... [nevet] Az online ligáknak ugye csak akkor van értelme, ha megfelelő mennyiségű ember játszik, és meccsek ezreiből, tízezreiből áll össze a végeredmény. Spanyolországot és Olaszországot is nyilván megvizsgáltuk, de ott egyszerűen túl alacsony még a netező játékosok aránya.

PCG Na de ezt biztosan ellensúlyozták volna a külföldi rajongók – nálunk is hatalmas tábora van például a Realnak és a Barcelonának...

JB Igen, ennek a két csapatnak tényleg nagy a rajongótábora szerte a világon – és pont ez a gond. Szerinted mennyien játszanának a kisebb csapatokkal? Pár tucat ember talán... Szóval ez sem megoldás. Az olaszoknál is ugyanaz a helyzet, ott van a Juve, a Milan és az Inter, a többi csapatnak viszont nagyságrendekkel kevesebb támogatója van – legalábbis külföldön.

PCG Oké, ez rendben van – de akkor a mexikóiak mit keresnek itt? Ott annyian neteznek...?

JB Nem, természetesen nem. A mexikói első osztály az amerikaiaknak, azon belül is a latin származásúaknak szól. Köztük rengeteg a focirajongó, de nem az MLS-t, vagyis az amerikai csapatokat nézik, hanem a mexikóiakat.

A Guru, a fifahungary és az EA közös csapata elhűlve nézi a lengyel nyelvű FIFA-t...

PCG Térjünk át a játékmenetre! Bevalljuk, amikor az előadásodat, meg a bemutató videókat néztük, nem tűnt fel nagy különbség a 06-hoz képest. Kipróbálva viszont minden más volt, teljesen megújult a játék! Minden támadás más volt, változatos gólokat lőttünk...

JB Egyrészt nagyon köszi, pont ez volt a célunk. A kiszámíthatóság volt talán a játékkal az eddigi legnagyobb gondunk – ha megtaláltad a megfelelő módszereket, folyamatosan azokat gyakorolva a gép nem nyújtott nagy kihívást. Ezt kiküszöbölni nem volt könnyű feladat, többek között az AI-t teljesen át kellet írni hozzá – de nagyon büszkék vagyunk az eredményre! Egyébként az, hogy első ránézésre nem látszik nagy különbség, nekem sok nehéz pillanatot okozott – a főnökeim ugyanis amerikaiak, nem nagyon ismerik a focit, ezért nekik nagyon nehéz volt bebizonyítani, hogy tényleg megújultunk.

PCG Zárásként megkérdezném, hogy mi a véleményed a Pro Evo-sorozatról? Ellenség, esetleg ihletadó forrás?

JB Egyik sem. Én szeretem a PES-t, bent a cégnél is sokat játszunk, úgyhogy ellenségnek semmiképpen nem nevezném őket. Van amiben mi vagyunk a jobbak, és van amiben ők – de másolni sosem akartam őket! A vásárlóknak jó, hogy két eltérő, ám minőségi program van a piacon, az egészséges rivalizálás pedig mindenképpen jót tesz a játékoknak. Kipróbáltam egyébként a Pro Evo új, egyelőre csak Japánban kapható részét, és meg kell mondanom, kicsit csalódtam; mi sokkal, de sokkal többet fejlődtünk az előző epizód óta.

A 2005-ben megrendezett FIFA 06 4v4 országjáró focibajnokság sikerét alapul véve idén is várjuk a játékos kedvű diákok (iskolák) jelentkezését!

EA SPORTS

FIFA 07

EXCLUSIVE FIFA LICENCE

4v4 Focikupa

09.16 Miskolc
09.17 Debrecen
09.23 Zalaegerszeg
09.24 Pécs
09.30 Győr
10.01 Veszprém
10.07 Budapest
DÖNTŐ 10.08 Budapest

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: www.4v4.hu

Új év, új helyszínek, még több lehetőség,
MÉG NAGYOBB NYEREMÉNYEK!
A díjak összértéke 3 000 000 Ft!

adidas · hp invent · PC GURU · XBOX 360 · EA SPORTS

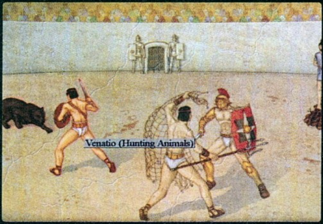
CivCity Rome

írta · Kredenc

fejlesztő > *Firefly Studios* kiadó > *2K Games*
web > *www.2kgames.com/civcityrome*

A londoni székhelyű Firefly stúdiót Simon Bradbury és Eric Ouellette alapította 1999 augusztusában. Első művük, a 2001 októberében megjelent várépítős RTS, a Stronghold egyből ismertté tette őket a piacon, a címből sorozat lett (Crusader, Warchest, Stronghold 2). Másik játékuk a 2003-as Space Colony, kellemes kis Sims-klón, tycoon-szívvel, stratégiai szállal.

Még a hozzám hasonló dinoszauruszok sem tudják követni néha a játékipar döntéshozóinak észjárását. Sokáig úgy tűnt ugyanis, a birodalomépítő játékok ideje leáldozott. Az aranykorban elsősorban a Sierra/Impressions neve fémjelezte a stílust, olyan maradandó alkotásokkal, mint a Zeus, a Pharaoh és ennek kiegészítője, a Cleopatra, no meg a felülmúlhatatlan Ceasar-széria – utóbbi révén szerelmesedtem bele a műfajba jómagam is, még valamikor a történelem hajnalán. Mondom, nem tudni mi történhetett, de egyszerre mindenki ismét hinni kezdett a stílusban (bár tény, hogy a Zeusszal még mostanság is szoktam játszani...), sorban készülnek a hasonló játékok.



Ave Caesar 4, a halálba menő CivCity üdvözöl!

MAGASSÁGOS MÉLYSÉG!

A Firefly Studios otthon van az építgetős mókákban, mindkét eddigi munkájukkal bizonyították ezt. A CivCity ezúttal színtiszta településfejlesztés, melynek múzsája nemcsak a fent felsorolt címek között keresendő: bevallottan a Civilization-széria inspirálta őket, olyannyira, hogy a játék kivitelezésébe Sid Meier és cége, a Firaxis is besegített (vagy legalábbis nevüket adták hozzá). Erről hamarosan később, most bizonyítsuk be, hogy meg tudjuk cáfolni a régi mondást: Rómát sem egy nap alatt építették fel. Nekünk sikerülni fog...

A játék első induláskor a grafikai finomhangolás paneljével jelentkezik be, és ez az a pillanat, amikor az emberfia picit megtéved, hiszen a 3.0-s shader-modelltől a bloom effektig van itt minden mókusvakító csuda. Aztán amikor elindítod magát a játékot, megjelenik a kezelőfelület és a játékképernyő, gyorsan kilépsz, és megnézed, nem állítottál-e el valamit. Ne kerteljünk: a CivCity Rome rút, mint az ördög öreganyja, ennél a bevezetőben említett Sierra-játékok jóval szebbek voltak, pedig azok 8-10 éve kerültek a piacra. Mondjuk magából a játékterepből sokat nem lehet látni, mert a fejlesztők tán valami pályázati pénzt is elnyertek a gyengén látók szövetségétől, ugyanis hatalmas gombokból van kivarrva a kezelőfelület, és minden kattintás egy-egy, a fél képernyőt kitakaró panelt csal elő. Ha már interfész: eléggé rombolja az összképet, hogy a városlakók átlagos elégedettségi mutatóját egy zöld vagy piros smiley jelzi; tudom, hogy az internet-generáció ebből ért, de nem lehetett volna mondjuk egy felfelé és lefelé mutató hüvelykujjal integető cézári ököl ehelyett, ha már egyszer ókori Róma?

CIVCITY

A CivCity Rome címadásából már sejthető, hogy a játékot egy sorozat nyitó darabjának tervezték. Jó kérdés, hogy ebbő a tervből mi lesz - mi nem fogadnánk rá...

Amúgy maga a játék korhűen jeleníti meg a hatalmas birodalom mindennapjait. Persze ismét nem kell a hype-vonat kerekei alá esnünk: a fejlesztők által beígért „most először bepillanthatsz az épületekbe és megnézheted, hogyan éltek a rómaiak" szöveg annyit takar, hogy maximális – ám erősen ellenjavallt – ráközelítéssel valóban láthatod, a pixelpolgárok hogyan serénykednek, meg lehet figyelni a munkafolyamatot egy malomban, farmon. Az animáció úgy egészében rendben van, legalább ezt dicsérni lehet. Ha már simogatunk: a játékhoz ugyanúgy, mint a régi nagyok esetében, tartozik egy enciklopédia, melyből megismerhetjük a kor szokásait, egy-egy adott témához kapcsolódó érdekességeket pontokba szedve, ami kétségkívül vállveregetést érdemel – bár tegyük hozzá, a mélysége és kivitelezés a kisiskolásoknak szóló ismeretterjesztő képeskönyveket idézi, de lehet, hogy nem is járunk messze a megcélzott korosztálytól, ha a továbbiakat nézzük...

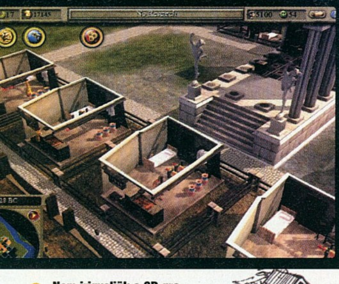
Csak megszépültek az emlékek, vagy a Caesar 3 tényleg szebb volt ennél már nyolc éve?

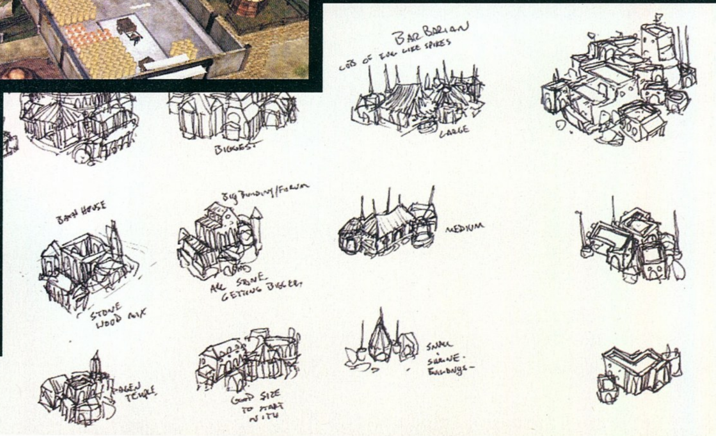
Hódítók új nemzedéke

Mint a bevezetőben is említettem, manapság ismét rügyezik a játékok családfájának birodalomépítéses ága, hogy némi képzavarral éljek. Ide tartozik a Monte Cristótól az egészen jól sikerült Medieval Lords: Build, Defend, Expand (melynek magyar verziójához, ha lehetek ennyire szerénytelen, nekem is van némi közöm), a Deep Red Games-féle, technikailag remek, ám unalmas és kissé átgondolatlan Tycoon City: New York. Ugyanez a csapat készíti a Heart of Empire: Rome című darabot is, mely éppen a CivCitynek, és a nagy öreg Caesarnak kíván vetélytársa lenni. Rögtön tegyük is hozzá, a császárnak már formálódik a 4. része, a régi Impressions csapatból alakult Tilted Mill keze alatt (ők 2002-ben dobtak piacra egy újabb műfajbeli címet Immortal Cities: Children of the Nile címmel), így bőven lesz összehasonlítási alapunk a későbbiekben is...

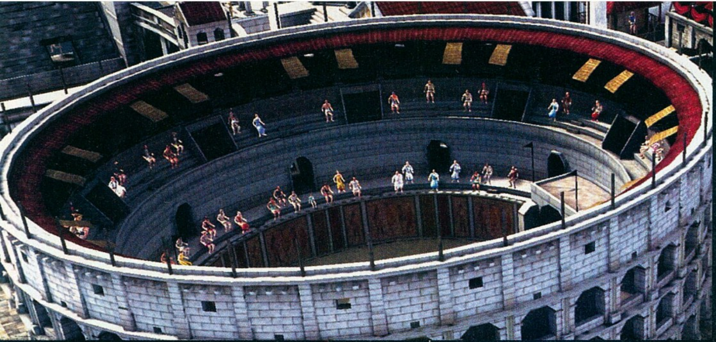
TOVÁBB DÖCÖG A SZEKÉR

Maga a játékmenet nem fog meglepetést okozni senkinek, aki legalább egyszer belekóstolt már a





Nem irigyeljük a 3D grafikusokat ha ilyen firkák alapján kellett dolgozniuk...



stílusba. Feltörekvő ókori „polgármesterként" kapsz egy üres placcot vagy félig elkészült települést, és ebből kell metropoliszt varázsolnod: termelő- és feldolgozóipart telepítesz, közszolgáltatásokat, kommunális hálózatot építesz ki, majd jöhetnek a lakóházak. A lényeg, hogy az itt élőknek biztosítanod kell a mindennapi élethez szükséges dolgok – víz, hús, ruha, búto-

rok, szórakozási lehetőség – elérését, ha ez sikerül, a ház fejlődik, és ezzel együtt a városka is egyre grandiózusabb méreteket ölt. Pénzt adóból és kereskedésből szedhetsz össze, előbbi a fontosabb; minél fejlettebb egy lakóház, az ott élők annál több dénárt pakolnak a zsebedbe. A kótyavetye elég fapados, de amúgy a régi: behívhatod a világtérképet, a környező településeket összekötheted kereskedelmi útvonalakkal, majd a városba megépített kereskedőközpontok segítségével beindítod a bizniszt.

Haditippek

Akad a játékban pár furcsa megoldás, amire nehezen jön rá az ember. A katonaság kezelése például érdekes. Egy erődben (ilyenből városonként három építhető) egy légió képezhető, ezek három, 25-25 fős cohorsból (tized) állnak, ebben lehet kardos és dárdás katona. A két egységnek vasra és kardkészítőre, illetve fára és dárdafaragóra van szüksége. Ha hadjáratot akarsz indítani, kell böknöd az erődre, majd a zászló alatti gombra. A fiúk kimasíroznak a pálya egyik szélén lévő fehér lobogóhoz, majd amint mindenki befutott, eltűnnek a képből. Ekkor ki kell menned a világtérképhez, kiválasztani a sereget jelképező nagy ikont, és jobbal kattintani az ellenséges városon. Az első rohamom alkalmával semmiféle fanfárok nem szóltak, a másik település egyszerűen átváltozott római városkává, és ennyi. Mondom, érdekes jószág ez a CivCity...

A játék egy oktató jellegű, azaz fokozatosan egyre keményebb megbízásokat adó kampánysort, valamint önálló küldetéseket kínál, ezek mindegyike lényegét tekintve megegyezik (kivéve az utóbbi pont alatt található sandbox módot, azaz szabadjátékot): el kell érned egy kitűzött célt – adott számú és típusú épület megépítése, bizonyos javak elküldése Rómának, és a többi –, és el kell kerülnöd az anyagi csődöt, és/vagy a városközpont megsemmisülését. Ennek a menetnek van egy hátulütője, ami valószínűleg a stílus vesztét okozta annak idején: minden egyes pálya indítása ugyanazt a rutinsort követeli meg, azaz újra és újra ugyanúgy lepakolod a városközpont épületét, aztán a farmot, mellé a terménytárolót, majd felhúzol egy-két lakónegyedet, és lepakolod a megfelelő üzleteket. A kampány először annyival vonzóbb, hogy itt a különféle, magasabb szintű objektumokat – fürdő, stadion, színház, etcetera – fokozatosan ismered meg, ám amint ezen túljutsz, az építkezés rutinná válik, elveszti korábbi varázsát, és előbb-utóbb csak a fanatikusok fogják érdekesnek találni, hiszen nagyon nem hibázhatsz: ha egyszer kitalálod az optimális településszerkezetet, minden alkalommal ugyanazt a várost fogod megépíteni.

A belcímben jelzett szekérdöcögés ott jelentkezik, hogy csudás módon ez a játék is örökölte a stílus egyik régi problémáját. Mint említettem, a játék lelke, hogy a település fejlődjön, ennek alapja a lakóházak turbózása – ezt maguk a lakók végzik el, ha a szintlépéshez szükséges feltételeket biztosítod, ez pedig nem más, mint adott termék vagy szolgáltatás beszerzése. Ha rákattintasz egy viskóra, megjelenik egy nagy zöld folt, ez az a körzet, melyben a polgár cirkál, ide kell lepakolnod a kutat, boltokat, templomot, mókalehetőségeket; messzebbre nem hajlandó a szerencsétlen plebejus elmászni, inkább szomjan hal, semmint plusz két métert caplasson a közkúthoz. A gond ott van, hogy néha a szimuláció rosszul értékeli ki a helyzetet: a ház adatlapján láthatod, hogy a lakónak hús kell, holott elérhető távolságban van a hentes-

CIVCITY

A játék rajongóinak első számú online főhadiszállása a www.civcityforums.com címan található. A fórumok mellett már megjelentek az első házi készítésű pályák és modok is.

bolt, és csak akkor tudod továbblendíteni a szekeret, ha leraksz az épület mellé egy sonkakimérést – vagy a házat pakolod mellé. Igen, erre is lehetőség van, valószínűleg a fejlesztők épp eme döcögés miatt biztosították ezt a korszakos megoldást, bár itt meg azt nem értettem, ugyanígy miért nem lehet például a boltokat vagy bármely egyéb más objektumot átpakolni? Ráadásul ennek több értelmét is látnám, hiszen egyszerűbb lenne egy üzletet a lakónegyed vonzáskörzetébe mozgatni, mint hat házat az áruda köré csoportosítani.

MINIMÁL ÍZ, NO CUKOR...

Aki figyelemmel kíséri a játékipart, megfigyelheti, egy-egy jól sikerült klón esetében mennyire pengeélen egyensúlyoznak a fejlesztők, hogy megőrizzék a játék lelkét, mégse lehessen plagizálással vádolni őket. Így hirtelen egy példa: a Singlesben a készítők elhelyezték ugyan egy kis gömböt a karakterek feje fölé, de ez csak azt mutatta, ki van kiválasztva, több funkcióval nem merték felruházni, bár ránézésre még így is hasonlított a

Ideje, hogy létrehozzuk az Európai Uniót. Akinek nem tetszik, azt meg felnégyeljük.

Sims2 hangulatkristályára. Még frissebb példákat felemlegethetnék a Titan Questből is a Diablo 2-re kontrázva, de gondolom, világos mire gondolok. Ezeknek a megoldásoknak sajnos van egy közös jellemzője: épp az óvatoskodás miatt gyakran fontos, lényegi elemek maradnak ki a játékból. Itt ugyanez a helyzet, például a fent említett házfejlődési metódus is efféle: az Impressions ragaszkodva a történelemhez, a lakók ellátását a piacokra bízta: megépítettél egy ilyet, a kereskedők megpakoltak egy kordét, amely körbejárta a lakónegyedet, és a küszöbre pakolta a rendelést; a taligás koma útvonalát könnyű volt kontrollálni, és „úttorlaszokkal" szabályozni. Az itteni megoldás ennek ellentettje, ami nem feltétlenül szerencsés, hiszen, mint említettem, itt nehezebb, ha nem lehetetlen kitalálni, hogy egy adott lakóépület miért nem jut borhoz vagy paphoz.

Szintén ide tartozik, hogy ugyan itt is van tanácsadó koma, ám teljesen fölösleges, mi több, idegesítő: a hangosbemondó percenként üvölti a füledbe, hogy a favágókat az erdőben kóborló fenevad megtámadta (annak ellenére, hogy pakolsz oda őrtornyot, és az le is kezeli a problémát), és gyászos hangon közli, hogy üres a magtár, vagy épp az összes megtelt. Azt viszont senki nem árulja el, mekkora a házak élelmiszerigénye, milyen mondjuk a kecskefarm és a húsfeldolgozó viszonya, magyarul egy adott lélekszámhoz mennyi farmot, ezekhez hány hentesboltot kell építened, hogy egyensúlyban legyen a gazdaság. Az egyetlen megoldás a próbálkozás: ha tele a tároló, és már minden ház mellett van egy kolbászos, lebontasz egy farmot – ha erre elfogy a készlet, megpróbálhatod a mészárosok számát csökkenteni, hogy ne vigyenek el annyi nyersanyagot, ám ha a lakóházak visszafejlődnek, mert nincs elég csülök a bablevesbe, kezdheted elölről az egészet.

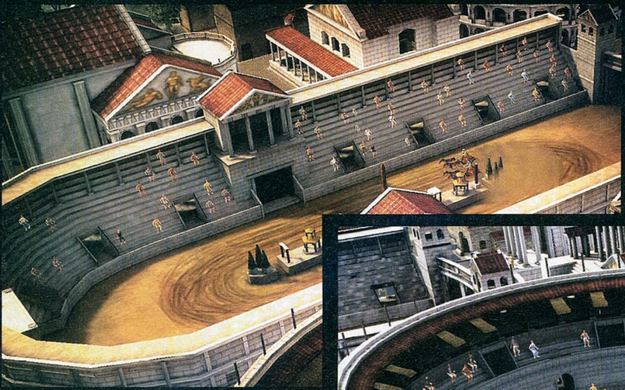
CIVCITY

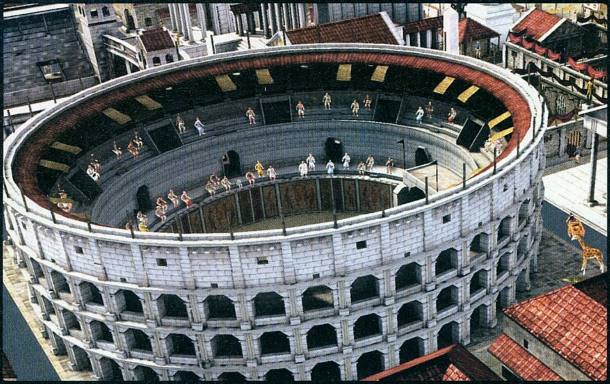
A CivCity Rome a bolti terjesztés mellett elérhető fizetős letöltésként is a direct2drive.com oldalán. A letöltés ugyanannyiba kerül mint a dobozos verzió...

A játék amúgy tulajdonképpen „Ceasar light", ami egyben azt is jelenti, hogy lényegesen könnyebb a játékmenet, kevésbé túlcsavart a mikromenedzselés, így talán szélesebb (fiatalabb?) közönséget tud elérni. Nem kell arra ügyelni, hogy a lakóház ne kerüljön nagyon közel üzemekhez, őrposzthoz, nincs közvetlen hatása egy épület fejlődésére a mellette rogyadozó putri vagy épp egy virágoskert, ezek a város általános presztízsét befolyásolják. Nincsenek különféle nézetek sem, nem kell azzal törődnöd, milyen a város vízellátása, hol vannak tűz-, járvány- vagy bűnveszélyes helyek. Érdekes módon ezzel meg ugyanaz a bajom, ami például a Tycoon City esetében volt: semmi olyan eszközöd nincs, amivel meg tudnád nézni, hol vannak például a pékségek a városban, hogy optimálisan helyezd el az újabb boltot, ne épp a meglévő mellé. Ez megint a fenti „ne utánozzuk már kottára" elgondolás, csak újfent a játszhatóság rovására megy. Aki annak idején akkor hagyta abba a Caesart, amikor Ceres istennő abbéli haragjában, hogy nem építettél neki templomot, lerombolta a gabonasilót, közben egy teljes városnegyed leomlott, mivel a mérnök nem jutott el időben a házakhoz, a település túlsó felén meg járvány pusztított, mert a dokik kapacitása betetőzött, és ezenközben az ellenség hadserege már a kapukat döngette, megnyugodhat. Itt ilyesmire nem kell számítani, de sajnos az említett hiányosságok miatt – nézetek, tanácsadók, grafikonok – vagy tanácstalanul ácsorogsz, mert nem tudod, miért kunyhó még a kunyhó, amikor körbepakoltad boltokkal, vagy azzal kísérletezel, hogyan lődd be a termelés-feldolgozás-fogyasztás arányokat.

Tetézi a bajt, hogy hiába van zoom és korlátlan forgatási lehetőség, a magasságos 3D miatt nem tudod elérni a régi jó idők kényelmes, izometrikus madártávlatát, amely mindenre jó rálátást biztosított. Ez is hiba, nem is kicsi, amihez még valami hozzácsapódik: a kurzorral, főleg a szerencsétlen kamerabeállítás miatt igen nehéz eltalálni azt az objektumot, amit megcélzol: volt, hogy egy utat akartam kiigazítani az ásó alakú törlőszerszámmal, mire szó nélkül eltűnt a félarasznyira lévő templom. Bár itt is van hadivonal, ami elég egyszerű (megépíted az erődöt, ez automatikusan termeli és raktározza a

A gőzfürdő előtt már nyitás előtt hosszú tömött sorokban várakozik a helyi fiatalság...





légiót – bővebben lásd külön), sajnos a városba betörő ellenséget neked kell megkeresned (nincs „ugorj az eseményre" gomb), és ez néha valódi bűvészmutatvány. Sőt, olykor fenemód frusztráló...

A MÁSIK SERPENYŐ

Van szerencsére pár izgalmas megoldás, ami azt mutatja, hogy a fejlesztőkben több van, mint amit kihoztak a játékból. A legszebb ilyen (és akinek ez eszébe jutott, ezennel megsüvegelem): amikor egy épület túllépi a „large hovel" szintet, neked kell kézzel továbbfejlesztened, ami pusztán annyit jelent, hogy a házikó kiválasztása, és a megfelelő ikonra kattintás után megfogod és elhelyezed az immár emeletes épületet (mivel nagyobb a hatósugara, bátran messzebb lehet helyezni a boltoktól). A nagy ötlet, hogy ekkor egy meglévő üzlet tetejére is felpakolhatod az objektumot, ily módon hálás mértékben spórolhatsz az igen értékes építési területtel. A felszabadult helyre persze érdemes akár új házat építeni, akár egy nem fejlődőt átpakolni, hiszen ezen a területen tutira jól fogja magát érezni az épület, így egy-két ilyen „hot spot" amolyan inkubátorként funkcionálhat, ahol kunyhóból palotát nevelhetsz. No, ez ügyes ötlet!

Haditippek

Egy erődben egy légió képezhető, ezek három, 25-25 fős cohorsból állnak, ebben lehet kardos és dárdás katona. Nekik vasra és kardkészítőre, illetve fára és dárdafaragóra van szükségük. Ha hadjáratot akarsz indítani, rá kell böknöd az erődre, majd a zászló alatti gombra. A fiúk kimasíroznak a pálya egyik szélén lévő fehér lobogóhoz, majd amint mindenki befutott, eltűnnek a képből. Ekkor ki kell menned a világtérképhez, kiválasztani a sereget jelképező nagy ikont, és jobbal kattintani az ellenséges városon. Semmiféle fanfár nem szól, a másik település egyszerűen átváltozott római városkává, és ennyi...

A már említett Civilization-vonalat egy, az ottani kivitelhez elég combosan hasonlító, bár azért szerényebb kutatási-fejlesztési móka fémjelzi, melyet a képernyő tetején, középen lévő gombra kattintva hívhatsz be. Az egész azért jó, mert például növelni lehet a farmok terméshozamát, a feldolgozók munkatempóját, ez ismét terület- és pénzspórolás, hiszen ennek köszönhetően a város növekedésével nem kell újabb kecskenöveldét telepítened, elég a meglévők hozamát felspannolni, de ugyanígy lehet például a bankok feltalálásával szaporítani az adóbevételt. Ez finom, sajnos azonban elég sovány, és a kínálat egy része meglehetősen felesleges – de legalább piros pont. Egyébként ezt a Civ-féle „van, és mégsem" ágat erősíti a tény, hogy ugyan itt is lehet csodákat építeni, ám ezek csak a város már említett presztízsét növelik, azaz például a nagy világítótorony megépítése semmiféle bónuszt nem jelent mondjuk a tengeri hajózásnak, ahogy arra számítanánk, ha már egyszer van ilyen lehetőség.

RÓMA: EGY NAP ÉS EGY HÉT

A cikk elején jelzett mutatvány, azaz Róma egy nap alatt való felépítése tehát nem ördöngösség, viszont nem hiszem, hogy sok játékos merevlemezén marad ez a játék hétnél tovább. Megvan benne a potenciál, ügyesek ezek az angol srácok, Sid Meier neve jó árucímke, ám ez kevés a boldogsághoz. A hozzám hasonló, enyhén szélütött fanatikus birodalomépítők tovább fogják húzni – legalább addig, míg kedvet nem kapnak, hogy levegyék a polcról valamelyik Impressions- klasszikus, amivel kihúzzák a Ceasar IV megjelenéséig hátralévő, reméljük minél rövidebb időt...

pc guru

GRAFIKA	04	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Egy újabb tégla a falban; a Firefly eddigi munkáihoz mérten meglepően gyenge klón, fogyasztható, de nem túl laktató falat. Profiknak túl egyszerű, kezdőknek nehezen áttekinthető, a kezelés, a grafika már csak keserű hab a tortán.

KREDENC

PRO:
Hangulatos, korhű

KONTRA:
Rút, elavult grafika
Hamar megunható

6.3

ÖSSZEGZÉS:
Birodalomépítés diétás kivitelben; sajnos a belbecscsel épp olyan nehéz megbarátkozni, mint a külcsínnel...

GÉPIGÉNY:
P4 1.6 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.5 GB HDD

CAESAR 3	88%
MEDIEVAL LORDS	65%
TYCOON CITY: NEW YORK	71%

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Mars
DDRII Memory Module
Lifftime Warranty
Élettartam garanciával!
ASIC Anti-Counterfeiting IC
(Advanced anti-counterfeiting design)
Master distributor:
GO-RUN COMPUTER
GO-RUN Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.gorun.hu
www.kingmax.hu
www.kingmax.com

irta · Stöki

fejlesztő > *Enlight Software* kiadó > *Lexicon Entertainment* web > *www.baddayla.com*

Az Enlight csapatát a Capitalism-játékokkal hírnévre szet tett Trevor Chan alapította '93-ban, néhány éve az egykori id Software-fenegyerek American McGee is a stúdiót erősíti. Belső fejlesztésű játékaik mellett (amelyek a Hongkongban található főhadiszálláson készülnek) külső csapatokkal is dolgoznak, legsikeresebb ilyen projektjük a Scrapland volt.

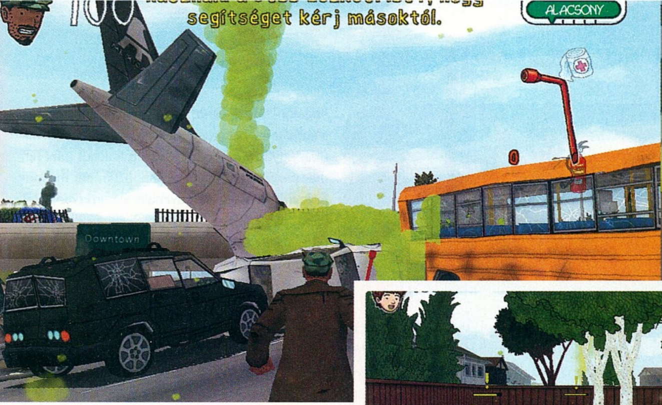
Amióta a szélessávú internet annyira magától értetődő, mint az, hogy levegőt lélegzünk (legalábbis a világ boldogabbik felén), Dunát lehet rekeszteni a – ne szépítsük – prosztó flash játékokkal, amelyekben hol egy kiscica fejét kell lerúgni, hol Zidane-nal kell lefejelni a szembejövő Materazzikat, hol pedig *más* embertársainkat kell shotgunvégre kapnunk, mielőtt ők kapnának bennünket... hagyjuk. Ezek az 5-10 perces szórakozásra alkalmas ingyenes idétlenségek olykor egész jól sülnek el, és az ember a primitív témaválasztást is hajlandó megbocsátani – de ugyanezért már kevésbé vagyunk elnézőek egy 30-40 dolláros árkategóriában polcokra kerülő program esetében. Mégis, a játékipar időről időre bepróbálkozik egy-egy különösen ízléstelen, ám rengeteg munkával készült opusszal, amelyből általában nagy botrány kerekedik, és amelyekben a polgárpukkasztó körítés többnyire gyenge játékot takar. A Carmageddontól a Postalon át a Hooligansig sorolhatnánk a példákat – és mostantól eggyel többet, ugyanis alkalmunk volt tesztelni a kora ősszel megjelenő Bad Day LA-t, és hát... nem nyűgözött le bennünket.

A KÁROS VÁROS

Mint a címből sejteni lehet, a játék története Los Angelesbe kalauzol bennünket, azon a napon, amikor minden rossz összejön a nyugati parton, és egyáltalán nem biztos, hogy a város a nap végére megmarad a térképen. Az ámokfutás reggel 8-kor kezdődik, amikor terroristák ideggázt szállító repülőgépeket irányítanak a városba több helyen, és a lakosság jó része agresszív zombivá válik a gáztól. Aztán jön egy kis földrengés, metrószerencsétlenség, meteorzápor és végül egy cunami – miközben a terroristák és a zombik is egyre nagyobb problémát jelentenek a városban. Ilyen körülmények között próbálja antihősünk, a munkanélküli, hajléktalan afroamerikai Anthony túlélni a napot és kijutni a városból – eleinte

A százegy kiskutyából még 97 hátravan, de jó úton haladunk!

egyedül, később néhány segítővel. Először egy betegeskedő kisfiú csatlakozik hozzá, aztán egy láncfűrészes mexikói munkás, majd egy vég-



Az életre nevelő játék: ha zölden füstölgő fejű zombikat látsz, csak kapd elő a poroltót!

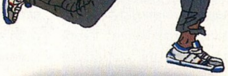
telenül ostoba szőke nő (helló, sztereotípiák!), végül egy nehézfiú a katonaságtól. Ők öten persze rengeteg kalandon, fő- és mellékküldetésen mennek át a játék tíz hosszú pályáján (amelyeken felvillan a Hollyvood Boulevard, a La Brea Park, és a város egyéb nevezetességei), miközben humoros jelenetek és az amerikai társadalomra és politikai elitre tett csípős utalások fokozzák a szórakozást – legalábbis az előzetes interjúkban ezt ígérték.

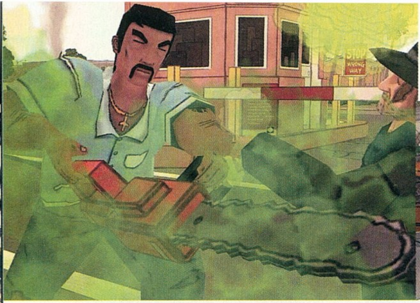
POLGÁR, PUKKADJ!

A valóság azonban minden tekintetben sokkal közönségesebb: az eddig főleg tycoon-játékokról ismert Enlight fejlesztői a projektben kreatív igazgatóként közreműködő American McGee-vel együtt is csak egy kínosan debil akciójátékot tudtak összehozni. Ütős poénok mögött megbúvó politikai-társadalmi mondanivalóra ne nagyon számítsunk, humorosnak szánt, de inkább szánalmas jelenetekre annál inkább. Rögtön az intróban Anthony arra készül, hogy egy forgalmi dugó közepén, az úttesten végezze el a nagydolgát – mélységmérő műszeremen már ekkor jelentkeztek az első hajszálrepedések, de azért folytattam a merülést. Aztán amikor a földrengéstől megroggyant városban főhősünk úgy mentett meg egy kisebb szakadék túloldalán levő csecsemőt, hogy átrúgta (!) az anyjához (a gyerek pedig képen találta a kedves mamát, és leverte a lábáról), visszasírtam a Postalt… Ehhez a színvonalhoz feleslegesen trágár nyelvezet és politikai inkorrektség társul (a bevezető képsorokban különböző katasztrófák adatai pörögnek, és a cunamik és egyéb szörnyűségek között felvillan az is, hogy „a melegek összeházasodnak"), aki pedig éppen ezt élvezné, azt ki fogják zökkenteni azok az eltúlzott sztorielemek, amelyek teljesen elütnek a hangulattól (az egyik pályán egy húszméteres zombi pusztít, a meteorok szuperhőssé változtatnak három honpolgárt, és hasonlók). Szóval a végeredmény ijesztően gagyi, bár érezhető, hogy Anthonynak igyekeztek valamiféle „a suttyó hajléktalanból a város hőse lesz" típusú jellemfejlődést adni, de a sok tahóság elnyomja ezt a vonalat. American McGee a következőt írta a blogjában a játék hangulatáról: „azt akartuk, hogy a játékos olyan sokkot kapjon, mintha áramot vezettek volna a heréibe." Részemről ehelyett inkább az élvezhető körítésre szavaznék – elvégre a Bad Day LA szórakoztatóipari termék lenne, nem kínzóeszköz.

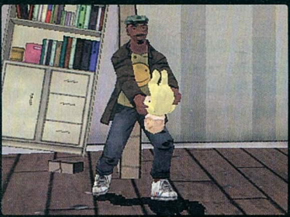
HAZAI PÁLYATÉVESZTÉS

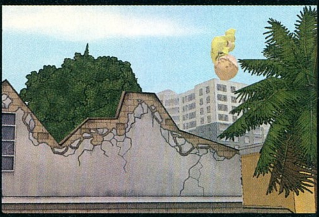
A játék atmoszféráját tehát igencsak szokni kell, amit a hazai forgalmazó magyarítása még jobban megnehezít. Volt már dolgom rossz játékfordításokkal (az utóbbi időben azért szerencsére egyre kevesebbel), a Bad Day L.A. honosítása viszont mindent alulmúl. A fordítók – bizonyos „B and G" – sem a magyar, sem az angol nyelvet nem uralják olyan szinten, amit egy ilyen munka megkövetelne: rengeteg magyartalanság és buta tükörfordítás borzolja az ilyesmire érzékenyebbek idegeit. A „Fire in the hole!"-ból „Tüzelj a lyukba!" lett, a „hot" pedig a fordítók szerint még akkor is „forró", ha egy hölgyre alkalmazzák... Ez az alapértelmezett primitívséggel és a tömegesen jelentkező helyesírási hibákkal és elütésekkel („magximális egészség")





együtt olyan rohamot indítanak a jó ízlés és az írott kommunikáció bástyái ellen, amire csak egy jóízű uninstallal lehet megadni a méltó választ. Hozzá kell tenni: az általam tesztelt verzió még nem a végleges változat volt (amit az is jelzett, hogy telepítéskor kevesellte a gépemen levő 4,5 giga szabad helyet a hivatalosan 1,8 gigát igénylő program), de ahhoz, hogy a magyar változat valamennyire élvezhető legyen, gyakorlatilag az utolsó betűig újra kellene fordítani a játék szöveganyagát. Ja, és felejtsük már el a hullámos ő-t meg a kalapos ű-t!



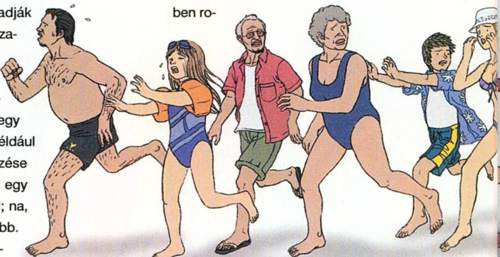


PRIMITÍV TÉMÁHOZ PRIMITÍV JÁTÉK

Azok a játékosok, akik elég kíváncsiak vagy elég perverzek ahhoz, hogy az első tíz perc után ne töröljék le a Bad Day L.A.-t, sóval hintve be a bitjei helyét a merevlemezen, azt fogják tapasztalni, hogy a játékmenet nagyon leegyszerűsített, de azért annyira nem rossz, mint a csomagolás. Főhősünk mozgástára kimerül ugyan a futásban, az ugrásban és a tárgyhasználatban, de a tárgyak és a rájuk épülő küldetések azért pár órára – de legfeljebb csak pár órára! – elegendő változatosságot biztosítanak. Először a kötszert kapjuk meg, majd a poroltót – előbbivel sérült vagy beteg embereket gyógyíthatunk, utóbbival égő tereptárgyakat és embereket olthatunk el, illetve az ideggáz hatását is poroltóval közömbösíthetjük (tehát zombik ellen is hatékony). Aztán jönnek az egyre brutálisabb fegyverek: közelharci eszközünk egy kerékkulcs lesz, amivel az utunkat néha elzáró akadályokon is áttörhetünk, majd megkapjuk a shotgunt, a géppisztolyt, a mesterlövészpuskát, a Molotov-koktélt, és végül a rakétavetőt. Amikor már vannak társaink, egyiküket megkérhetjük, hogy segítsen nekünk (funkcióbillentyűkkel válthatunk közöttük): a beteg gyerek lehányja ellenfeleinket, a mexikói láncfűrésszel ad nekik, és így tovább – mindenki a rá jellemző harcmodorban támad. Az érdemi játékelemek leírása ennyiben ki is merül: haladunk előre a dicséretesen nagy játéktérben, teljesítjük az egyszerű küldetéseket (bizonyos számú terrorista megölése, egy bajban levő polgár megmentése és hasonlók), és közben folyamatosan meg kell küzdenünk a környezetünkben egyre nagyobb problémát jelentő zombikkal és terroristákkal – úgy, hogy az ártatlan civileket lehetőleg nem bántjuk (ellenkező esetben ők is ránk támadnak). Jó ötlet volt ez az elgondolás, és szép, hogy az NPC-k támogatják is az elképzelést (ha ideggáz éri őket, zombivá válnak, megtámadják egymást stb.), de változatosabb akciókat és küldetéseket kívánt volna – néha a küldetések közé beesik egy-egy speciális feladat, mint például egy „főszörny" legyőzése vagy terroristák irtása egy száguldó mentőautóból; na, ezekből kellett volna több. A játékmenet – ha eltekintünk a körítés gyökérségétől – így is élvezhető lenne egy darabig, ha a karakterek halála normálisan lenne kezelve. Miután ugyanis Anthony beadja a kulcsot (ami hamar megesik), a földre zuhan, aztán pár másodperc múlva felkel, és maximális életerőn megy tovább. Nem tudom, hogy a végleges verzióban hogy lesz ez megoldva, de ha így, akkor nincs igazán tétje annak, hogy mennyire ügyesen irányítjuk az akciókat (és a játékot fél-egy nap alatt végig lehet vinni). Ha viszont ez csak könnyítés volt a sajtóverzióban, és a gyári változatban Anthony tényleg meghal majd, ha elfogynak az életerőpontjai, azt kell mondanom, hogy a játék még könnyű fokozaton is baromi nehéz úgy a harmadik-negyedik pályától kezdve.

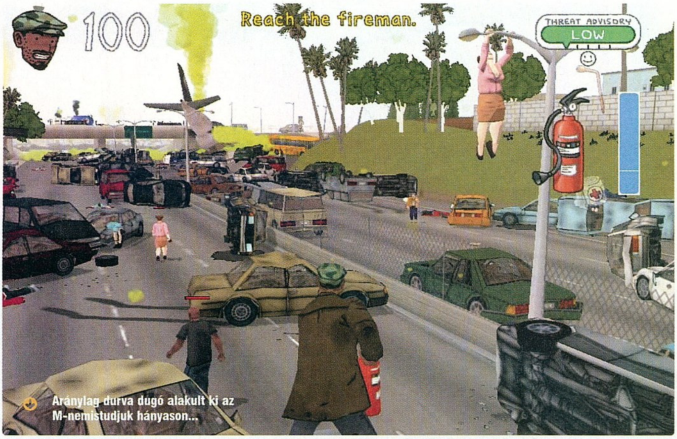
BAD GAME L.A.

Túlzásba vitt suttyóság, rossz magyarítás, egyhangú játékmenet – mit lehet még elrontani? Természetesen a kivitelezést. Látszik, hogy a látványfelelősök (a Kozyndan nevű csapat) rajzfilmszerű grafikával próbálták egyedit és szépet alkotni – az előbbi sikerült, mert a játéknak tényleg különleges designja van, utóbbi viszont nem, ugyanis ez a design ronda. A karaktermodellek túl egyszerűek, animációjuk darabos (különösen az rettenetes, ahogy Anthony hátrál), a textúrák bűn rondák, az árnyékok kritikán aluliak, az effektek pedig az előző évezredet idézik. A motor sem megy olajozottan: néhány effektet nem jelenít meg rendesen (a gázfelhők például rendszeresen villódznak), a tetőn lelőtt terroristák olykor a levegőben maradnak, ha pedig két kutya rohan pontosan egymással szemben, nem kerülik ki egymást, hanem egy helyben ro-

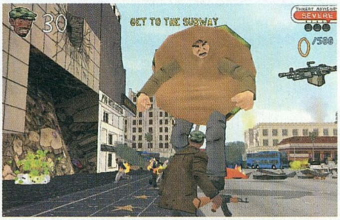


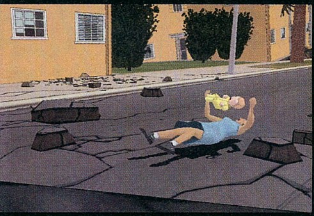
hannak tovább, míg világ a világ. (Ha Gaben nem kapott instant szívrohamot a képektől, biztos betesz pár ilyen gyönyörűséget mindenki okulására.) A Beavis & Buttheadet tehát nemcsak humorában, de kinézetében sem sikerült elérni, ami azért eléggé szégyenletes így 2006-ban – talán kisebb, de szebben kivitelezett játéktérrel kellett volna próbálkozni. Hangok és zene terén valamivel jobb a helyzet, a szinkronhangok nem kiemelkedőek, de meg lehet velük békélni, viszont visszatérő probléma, hogy a környezetzajok hajlamosak elnyomni a karakterek beszédét. A zene pedig a program egyetlen olyan erénye, ami kiemelkedik az átlagból: nem túlvariált, de kellemes, helyenként David Holmesra emlékeztető trackeket kap a játékos. Persze ez a néhány jól összerakott dallam és ritmus édeskevés ahhoz, hogy elvigye a hátán az eddig felsorolt hibákat.

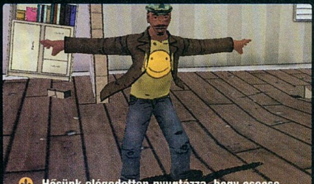
Los Angeles elmehet a búsba: neki csak egy rossz napja volt, nekem öt (tovább nem bírtam tesztelni ezt a borzalmat). Ha a Bad Day LA film lenne, Uwe Boll rendezte volna: az állatorvosi ló, a példa, amin be lehet mutatni, mi mindent nem szabad elkövetni egy játék tervezésekor és honosításakor. Igen valószínű, hogy a játékok ügyében mostanában éppen harapós jenkik Hillary Clintonnal az élen jól felháborodnak majd ezen a programon is, ami persze jó kis reklám lesz neki. Holott azt érdemelné, hogy ne is beszéljünk róla, és minél előbb elfelejtsük – legalábbis a játékot, mert American McGee-nek és az Enlightnak sokat kell tekerni, hogy megbocsássuk nekik ezt a szörnyűséget.



Aránylag durva dugó alakult ki az M-nemistudjuk hányason...






Hősünk elégedetten nyugtázza, hogy csecsemő és édesanyja sikeresen egymásra találtak

pc guru

GRAFIKA	04
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	03

Őszinte leszek: a Bad Day LA az egyik leggyengébb játékprogram, ami valaha is szennyezte a winchesteremet...

STÖKI

PRO: Néhány zene jó

KONTRA: Egyhangú játékmenet, ízléstelenség, gyenge külcsín, borzalmas magyarítás

4.3

ÖSSZEGZÉS: A polgárpukkasztó, anarchista társadalomkritika fegyvere visszafelé sült el.

GÉPIGÉNY: P8 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.8 GB HDD

POSTAL 2	38%
CARMAGEDDON	90%
STATE OF EMERGENCY	55%

Sid Meier's Civilization IV: Warlords

írta · Flatline

fejlesztő > Firaxis kiadó > 2K Games web > www.civ4.com

A Firaxist éppen tíz éve alapította a játékipar élő legendája, Sid Meier, miután otthagyta az anno szintén általa létrehozott MicroProse-t. A csapat az elmúlt évtizedben sikert sikerre halmoz (Gettysburg, Alpha Centauri, Civ 3-4, Pirates!), reméljük ebben a tempóban folytatják ezt tovább is...

Ő Erzsébet, minden angolok királynője. Mi nem kötözködnénk vele...

Senkit sem ér meglepetésként, ha meglátja, hogy a Firaxis közel egy évvel a Civilization IV megjelenése után piacra dobta az első kiegészítőt, amely a sokatmondó Warlords alcímet kapta. Sid apóék számos helyen zsebelték be 2005-ben az Év Játéka címet, így nem csoda, hogy stabil vásárlóbázisra számíthatnak ezen lépésükkel. Az már más kérdés, hogy az ugyan nem teljes árú, de semmiképpen sem olcsó küldeteslemez helyt áll-e a jobb kiegészítők közötti versenyben (ha egyáltalán létezne ilyen...). Lássuk hát, mire volt elég kilenc hónap a Firaxisnak ahhoz, hogy a híresen sok kiegészítővel rendelkező Civilization-sorozat legfrissebb epizódját tálalják.

A MÁGIKUS SZÁM: HAT?

A hatos szám abszolút jellemző a Warlordsra, hiszen hat új játszható nemzet, hat komolyabb újítás, és hat új pálya kapott helyet benne. Noha az alap Civilization IV óta több patch is megjelent, ami súlyosabb hibákat javított, továbbá az online játékba való csatlakozáskor felmerülő problémákat is orvosolták a Gamespyjal közösen, a Warlords legnagyobb erénye, hogy gond nélkül felpatch-el mindent a legfrissebb verzióra.
Azon túl, hogy immáron a vikingek, karthágóiak,

koreaiak, kelták, ottománok és (végre újra!) a zuluk vezéreként is nyomogathatjuk a „Következő Kör" gombot, három új vezetői tulajdonságot is belekevertek a koktélba a derék fejlesztők: az imperialista, védekező és karizmatikus ágat.
Mindhárom jól használható, talán a defenzív játékstílust kedvezők számára most jött el először az ideje, hogy valóban élni tudjanak stílusukkal (pláne, ha megtudják, hogy a három új építhető csodák egyike a

Kínai Nagy Fal!), azaz begubózni, védekezni nagyon sokáig, felfejlődni, majd porrá zúzni mindenkit. Noha szerintem a Civ 4 legerősebb oldala éppen az volt, hogy ezt a fajta játékot lehetett mellőzni vele online meccsekben (ami mindig izgalmasabb, mint egy monstre egyszemélyes kampány, mivel a gépi ellenfelek ugye mindig sokkal butábbak, mint az ember) és harcolni kellett, már az őskor végétől. A defenzív vezérek ingyen oszthatnak egység-szintlépő pontokat, ezzel a „rush-olós" stílusú játékosok kedvét elvéve attól, hogy megpróbálják hamar bevenni a területüket. Nincs is szebb annál, mint amikor arra érkeznek a támadók, hogy kettes szintű City Defense-zel várja őket az íjász a városban, nekik meg útközben még egy oroszláncsordát is le kellett verniük...

Az imperialista vezérek a játék következő újítását, a hadvezéreket tudják hamarabb kipumpálni a csatamezőre, akik kétféle módon működhetnek (igaz, ebből a gyakorlatban csak az egyik tűnt használhatónak): vagy beállnak egy városba egységeket képezni magasabb tapasztalatért, vagy mennek harcolni (és meghalni, ugyanis nagyon nehéz életben tartani őket). Az elképzelés jó, de sokkal kevésbé hősi szerepűek, mint elsőre gondoltam volna; ugyanolyan sebezhetőek, mint bármilyen más egység, a bónuszaik pedig fabatkát sem érnek.

Civ 4 mánia

A Civilization 4, illetve úgy általában az egész sorozat köré hihetetlenül fanatikus rajongótábor szerveződött az interneten. A két legjelentősebb online rajongói bázis a civfanatics.com, illetve a civilization4.net címen található. Számolatlan mennyiségű mod, házibarkács pálya, új egység és egyéb várja a játék kedvelőit, plusz elképesztő mélységű elemzések, stratégiák, "tuti nyerő" receptek a játékhoz.

Júliusban a legvérmesebb rajongók közel száz fős konferenciát tartottak ApolyCon néven Marylandben, ahol a fejlesztők, és maga Sid Meier is részt vett - valahogy így indult annak idején a QuakeCon pályafutása is; lehet hogy egy új, Firaxis-játékokkal foglalkozó "mini E3" születésének vagyunk tanúi?

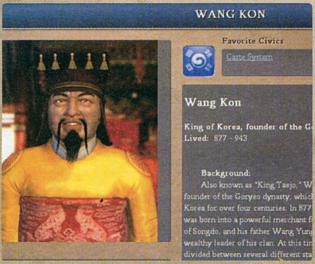
A karizmatikus vezérek maradtak csak az új típusok közül, ők gyorsabb egységfejlődésre és kevesebb „mire jó a háború, hagyjál már minket békén..." sírásra számíthatnak a néptől. Mindenképpen érdemes karizmatikus-pénzügyes népet választani, über durva tud lenni!

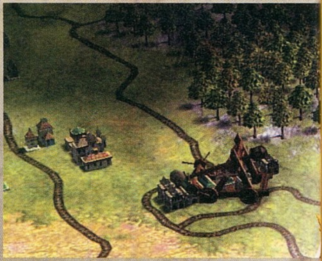
Mind a hat új civilizáció kapott egy-egy saját épületet, amik annyira minimálisan eltérőek az alapváltozatuktól, hogy csak hosszú távon fejtik ki valamennyire előnyüket, ha összeadódott a sok kör által termelt pici bónusz. Játékmechanikailag (főleg a többjátékos mód megfűszerezéseként) lehetőség van

„Erős kiegészítő, kevés újítással egy nagyon jó játékhoz. Csak akkor vedd elő, ha igazán szereted az alapjátékot!"

SID MEIER'S CIVILIZATION IV WARLORDS

beolvadni egy másik játékos területébe, azaz vazallusává válni. Ez többnyire akkor következik be, ha a teljes pusztulás küszöbén áll valaki, és a védettségért cse-





rébe attól a pillanattól kezdve nem csak vele áll háborúban az épp eltiporni kívánó fél, hanem a beolvadt birodalom egészével. Előnye értelemszerűen annyi, hogy védettséget kap a vazallussá váló játékos, cserébe a területe nagy részét elveszti a még ép birodalom javára. (Ezt persze valószínűleg amúgy is elvesztené a földjén garázdálkodó ellenfél miatt...) Nagyon sok szép percet lehet ezzel okozni a rosszakaróknak, elnyújtva és esélyessé téve az esetleges újra felfejlődés lehetőségét.

A három új építhető csoda Artemis temploma, a Sankore egyetem (ez egy híres iskola volt a kora-középkorban Timbuktuban) és a Nagy Fal. A legutóbbi felettébb hasznos, ha a barbár hordákat távol szeretné tartani a félénk játékos az értékes városaitól, míg az egyetem és a templom növekedési bónuszokat szolgáltat. A Sankore megépítése adja a legerősebb befolyást a játékmenetre, hiszen minden vallási építmény kutatási többletet ad, ezáltal gyorsabban fejlődünk, ami főleg azok számára jó hír, akik amúgy is a vallási diadalt favorizálták (ez egyébként alapból nem szerepelt a Civ 4-ben, később csapták hozzá).

Még pár pálmafa, pezsgőfürdő, koktélbár, és egész kellemes kis hely lesz ez...

ÚJ TAKTIKÁK, RÉGI JÁTÉK?

Még az első patch megjelenése előtt lehetett érezni, hogy a katapultok és várost ostromló ágyúk ereje mintha picit túl lenne lőve. Ezeket később visszahúzták, de most megint túllőttek velük a célon, ugyanis a jó kis ostromgépek megjelenésével megint akkora sebzést kapnak a támadott városban lévő katonák, mint ide Hancu íróasztala. Ha tehát fogtok két ostromgépet, meg némi sereget, odakúsztok az ellenfélhez, az telenyomja az alsóneműjét azonnal, de nem mer kitámadni (pedig ez lenne az egyetlen esélye, gyors reagálású egységekkel...), és csak el kell kezdeni bombázni a várost és pillanatok alatt megszűnik a védelmi bónusz, meg a serege nagy része is.

CIV4

Minden sajtóközlemény kínosan ügyel rá, hogy a Civ 4 ELSŐ kiegészítőjének nevezze a Warlordsot, számíthatunk rá, hogy lesz még...

Megjelentek a Ben Hurból megismert evezős hajók, melyek nagyon jó szolgálatot tesznek abban, hogy a vízi csaták és szállítmányozás nagyobb hangsúlyt kapjon a játékban – ezt eddig joggal kevesellte mindenki. Sajnos ez az egyetlen új vízi egység, nem lett volna rossz még legalább egy fejlettebb, később kifejleszthető darab.

A KÜLDETÉSEK

Azoknak, akik a kacifántos harci helyzetek és agyafúrt missziók hívei, hat új pályával kedveskedik a Warlords, amik között van, ami az ókori görög csatákat eleveníti fel (szigetről szigetre fuvarozandó csapatokkal, intenzív vízi jelenléttel), van ahol a vallás helyett vérvonalakat kell terjeszteni (még mindig messze van a Knights Of Honor mély és szuperösszetett hasonló részétől), van ahol időre kell leigázni adott mennyiségű falut és kirabolni a lakosokat, vagy csak egyszerűen területeket megtartani. A legérdekesebb küldetés az Omens, ahol a katolikus és protestáns vallás harcát lehet átélni az Újvilágban. Akik a játék megjelenése óta ki nem állhatják a barbárokat, akik mindig a legrosszabb pillanatban jelennek meg, örömmel konstatálhatják, hogy a barbár küldetésmód kaján vigyorral tölthető be: a cél, hogy az épp fejlődő civilizációkat rombolja szét a megalomán, agresszív játékos, mielőtt azok felfejlődnének és túl erőssé válnának.

VÉGÍTÉLET

Összességében véve az a véleményem, hogy azok számára, akik nem játszanak sokat online, a Warlords pont megfelelő lehet ahhoz, hogy új színt vigyen a játékba. Rengeteg mod és kiegészítő létezik már, melyet hivatalosan nem támogat a fejlesztő, amelyek igen mélyen nyúlnak bele az alap játékmechanikába – gondoljunk csak a Csillagok háborúja modra. A Warlords messze nem mászik bele a játékba ilyen szinten, és talán épp ez a legnagyobb baj vele. Nehéz szívvel ugyan, de tényleg csak azoknak merem ajánlani, akik nagyon szeretik a Civilization sorozatot, és kevésbé vágynak online-pörgős menetekre, sokkal inkább szeretnek szöszmötölni órákat egy-egy lépéssel. ■

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Az új küldetések nagyon élvezetesek, az újítások hasznosak és új stratégiák kiötlésére késztetik az embert - de mégsem lehetünk teljesen boldogok. Egy-egy izmosabb rajongói modban több van, mint ebben a kiegészítőben...

FLATLINE

PRO: Jó előre kreált küldetések

KONTRA: ...és alig valami egyéb újítás.

7.4

ÖSSZEGZÉS: Erős kiegészítő, kevés újítással egy nagyon jó játékhoz. Csak akkor vedd elő, ha igazán szereted az alapjátékot!

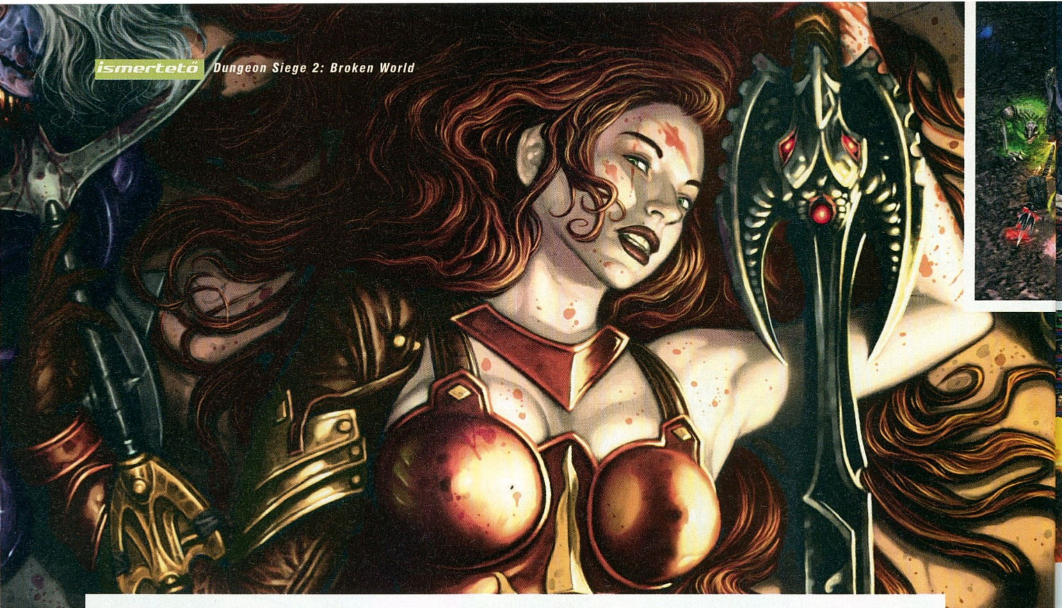
GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD, Civilization 4 alapjáték

CIV 3 CONQUEST	85%
CIV 3 PLAY THE WORLD	65%
EMPIRE EARTH 2 ART OF S.	71%

A PLAYSTATION JÁTÉKOSOK MAGAZINJA!

Most ajándék csuklószorítóval!

Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!



DUNGEON SIEGE 2: BROKEN World

írta · GregS

fejlesztő > Gas Powered Games kiadó > Take Two web > gaspoweredgames.com

A Gas Powered Games Chris Taylor cége, amit a zseniális Total Annihilation után hozott létre még az előző évezredben. Nem mondhatni, hogy gyorsan dolgoznának, de a Dungeon Siege számos díjat söpört be megjelenése után, a Total Annihilation nem hivatalos folytatásának tekinthető Supreme Commander pedig sok helyen megkapta a legígéretesebb RTS címét az idei E3 után.

Hajszálpontosan egy esztendeje jelent meg a tavalyi év legjobb hack'n slash RPG-je, a Dungeon Siege 2. Az időmeghatározás egészen bizonyos: míg tavaly az Underworld és a Korn közötti unalmas Szigetdélutánokat áldoztam fel a Dungeon Siege 2 oltárán, addig idén a kiegészítőre elég volt a Prodigy előtti rápihenő nap... Bár egy küldetéslemeznél nem várhatunk el tíz óránál hosszabb játékidőt, azt azért igen, hogy legalább az eredeti program szintjét hozza – és ezt sajnos a Broken World nem teszi meg. Ráadásul sikerült az egyetlen valamirevaló konkurenciával, a Titan Questtel csaknem egy időben megjelenni, és bizony a két játék között sok esetben zongorázni lehet a különbséget.

ÖSSZETÖRT VILÁG

A Dungeon Siege 2 csont nélkül volt 2005 legjobbja a maga stílusában, igaz, gyakorlatilag egyetlen vetélytársa sem akadt. A legendás Chris Taylor csapata egy kiforrott fejlődési rendszerrel felvértezett, viszonylag összetett játékot kalapált össze az évek során, ami ráadásul hosszú napokra lekötötte a játékosokat. Szép emlék – kár volt bolygatni, főleg így. A Dungeon Siege kiadási jogait időközben a TakeTwo kaparintotta meg, akik egyből be is jelentettek egy küldetéslemezt a programhoz. A munkát az eredeti fejlesztőcsapatra bízták, Chrisék viszont nyakig vannak napjaink egyik legígéretesebb stratégiai játéka, a Supreme Commander munkálataiban... Szó mi szó, a Broken Worldre közel sem jutott annyi energia, mint az alapjátékra, így pedig egy fájdalmasan átlagosnak ható, sőt, helyenként idegesítő ütöm-vágom játékot kapunk.

A történet természetesen folytatja az elődsztoriját: egy év sem telt el, hogy csaknem megsemmisítve egész létsíkunkat, de sikeresen felnyársaltuk Valdis főmágust, de máris egy újabb gonosz varázsló üti fel a fejét lepusztult világunkban, no és persze a különböző túlélő népcsoportok is mozgolódni kezdenek. A történet az alapjátéknak sem volt nagy erőssége, és ezúttal sem kell sztoriírói díjak tömegétől tartaniuk, bár a számtalan apró, egymáshoz nem kapcsolódó mellékszál jól kidolgozott, és nem(csak) ezer-

Szörnyeket le, kincseket fel, tapasztalati pontot szét, kérem a következőt!

szer elkoptatott kliséket kell végighallgatnunk. NPC-kből ezúttal is igen szép számmal akad, akik igen bő lére eresztve mesélik el maguk kis történeteiket és gondjaikat. A szinkronhangok többségében kitűnőek, de nekem így sem volt kedvem sokadszor is végighallgatni a több perces, kissé álmosító monológokat, és hasonlóan az elődhöz, szerintem itt is egy idő után gyorsan az Escape billentyű felé fog tévedni a játékosok keze. Ezt a hibát már az alapjátéknak is felróttam, de sajnos itt is megállja a helyét: fele, vagy harmadennyi, de kidolgozottabb, izgalmasabb szövegelés sokkal jobb lett volna, mert így az unalmasabb karakterek, sztorik között elvesznek a tényleg kreatívak.

MÉG SZÁZEZER BESTIA

A játék lényegén, a harcon és a kezelőfelületen még apróbb dolgokat sem változtattak, igaz, ez már az elődben is közel tökéletes volt. Továbbra is bármikor válthatunk csapattársaink között, és bármikor megnyomhatjuk a „pillanat állj" gombot, ami után kényelmesen kotorászhatunk hátizsákunkban és kiadhatjuk az utasításokat karaktereinknek. Természetesen importálhatjuk harcosainkat és mágusainkat az alapjátékból, ami erősen ajánlott, lévén a kiegészítő jelentősen nehezebb, mint az alap Dungeon Siege. Ha már nem lenne meg az eredeti csapatunk, választhatunk több előre gyártott karakter közül is, de ezekkel felszerelés és kiforrott képességek híján több gondunk lesz, mintha bejáratott szuperhőseinket vezetnénk át az új epizódba. Hm, ez a megfogalmazás talán túl finom volt: én az új karakterekkel folyamatosan estem-keltem már az első pályarészeken is... Ezzel ellentétben a rajongók épp arra panaszkodnak, hogy a küldetéslemez alig jelent kihívást bejáratott csapatuk

Dungeon Siege a moziban!

Kedvenc rendezőnknek (haha!), Uwe Bollnak megannyi játék után a Dungeon Siege-hez is sikerült megkaparintania a megfilmesítési jogokat, sőt a produkción már az utómunkálatokat végzik. A főszereplő listája impozáns – Jason Statham, Ray Liotta, Kristanna Loken –, de elég csak beülni a német rém itthon is bőszen reklámozott legutóbbi filmjére, a Bloodrayne-re, hogy rádöbbenjünk, Boll két balkezén az Isten pénze és Jack Nicholson-szintű színészek sem segíthetnek. Az úriembernek sorozatban ez a harmadik filmje, ami bekerült az imdb.com Minden idők legrosszabb filmjei 25-ös toplistájára, és sajnos erre valószínűleg jó esélye lesz a Dungeon Siege-nek is...

számára, és igazán használható új tárgyakra is csak elvétve tesznek szert. Pedig a kiegészítő nincs híján eddig ismeretlen tulajdonságú tárgyaknak, és teljesen új szeteket is összegyűjthetünk, de ezek közel sem hoznak akkora újítást, mint mondjuk a Diablo 2 esetén a Lord of Destruction tette.

DS3?

A pletykák szerint már készül a Dungeon Siege harmadik része - ezt támasztja alá néhány álláshirdetés is a Gas Powered weboldalán.

Ha már párhuzamot szeretnék vonni a Blizzard-klasszikus és a Broken World között, figyelemre méltó apróság, hogy az egyik új karaktertípus itt is a bérgyilkos. Legérdekesebb tulajdonsága, hogy képes ellenfelei vérét égő folyadékká változtatni, és ezzel sebzést okozni nekik. Egyaránt jártas támadó varázslatokban és közelharcban, így jelentős erőt képvisel csatákban – bár nem anynyira csapatjátékos, mint a másik új osztály, mely a Fist of Stone névre hallgat, és elsősorban távolsági fegyverekkel és földmágiával segíti csapatát. Mindkettőjüknek akadnak érdekes képességeik, de alapvetően nem változtatja meg a játékmenetet egyikük sem. Az új bestiák nagy része az előző rész módosított, változata, akik intelligensebben viselkednek, mint az alap Dungeon Siege 2-ben; ennek is köszönhető a játék nagyobb kihívása. Nagyon kell vigyáznunk a kamikáze, felrobbanó ellenfelekre, de a többiek is érezhetően összehangoltabban viselkednek. Én valamivel több új ellenféltípust vártam volna, így elég gyakori az ismétlődés: még a főellenfelekkel sem egyszer kell megküzdenünk, ami azért már elég erőltetett.

A FEKETELEVES

Az eddigiek alapján a játék akár korrekt, élvezetes kiegészítő is lehetne. Az igazi problémám a Broken Worlddel éppen a címe, illetve témája. A felégetett, sötét hangulatú világ egyszerre lehangoló és egysíkú: egyszerűen nem élveztem a kalandozást rajta, és hogy ilyen környezetben hánytatom kardélre az eltorzult lényeket. A Titan Quest napfényes, gyönyörű, életteli grafikája után depressziósnak tűntek a Broken World pályái, amik ráadásul nem is valami változatosak, pláne nem tágasak. Ehhez jönnek az ismétlődő pályaelemek és szörnyek, és máris elkezdünk kotorászni a Titan Quest után... Persze csak ha nem vagyunk elég türelmesek és nem tudunk megbarátkozni a nem éppen szokványos pályákkal.

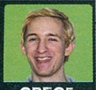
INKÁBB A TITÁNOK

Nem vall különösebb taktikai érzékre, hogy a Titan Quest után közvetlenül került kiadásra ez a kissé kapkodós, rókabőr-szagú kiegészítő. Szerintem hiba volt Chrisék csapatára bízni a küldetéslemezt, mert így sem a Dungeon Siege rajongók nem lehetnek maradéktalanul elégedettek a két új karakterosztállyal plusz pár új szörnnyel, és az RTS-kedvelők sem örülnek, hogy részben a Broken World miatt csúszik a Supreme Commander megjelenése. Mindenesetre a mi bizalmunk nem rendült meg a Gas Powered csapatában, de ilyen rövid fejlesztési idő alatt csodákra ők sem képesek.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A Dungeon Siege kedvelőinek kellemes ujjgyakorlat, de csak a Titan Quest előtt és a régi csapatunkat importálva. Az új kasztok jópofák, egy kiegészítőtől nagyon korrekt a 10-12 óra játékidő, csak a pályatervezésre kellett volna sokkal több energiát fordítani.



GREG5

PRO: Két új karakterosztály, számos új szörny, alapjátékhoz méltó hossz.

KONTRA: Unalmas és lehangoló pályák, korosodó grafikus motor, semmi komoly újítás.

7.0

ÖSSZEGZÉS: A nem éppen felemelő hangulatú pályák alaposan lerontják az amúgy korrekt mennyiségű újdonság varázsát. Leginkább elvakult rajongóknak ajánlott.

GÉPIGÉNY: P3 1.5Ghz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1 GB HDD, Dungeon Siege 2 alapjáték

TITAN QUEST	89%
DUNGEON SIEGE 2	87%
LORD OF DESTRUCTION	92%

FIRE DEPARTMENT 3

írta · Drop

fejlesztő > Kyiv Games kiadó > Monte Cristo web > www.montecristogames.com/fire-department-3

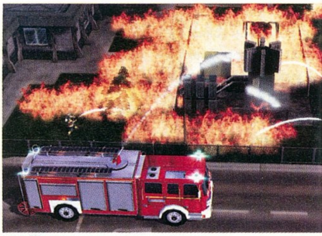
A Kyiv Games, a francia Monte Cristo ukrán leányvállalata, a nevéből is kikövetkeztethető módon Kijevben dolgozik. A Fire Department előtt eddig csupán a Silver Fall című, teljes ismeretlenségnek örvendő fantasy RPG-t tették le az asztalra.

Az ember nem is gondolná, milyen nehéz dolga van a tűzoltóknak. Azt hinnénk, hogy csak lecsúszkálnak a csövön, beülnek a nagy piros autóba, rutinszerűen elárasztanak egy házat vízzel, aztán szépen hazamennek. Ez egyáltalán nem így van – a Fire Department 3 amellett, hogy szórakoztat (egy ideig...), segít megismerni a tűzoltás valódi menetét.

Mint minden manapság megjelenő játéknak, természetesen ide is dukált kerettörténet, ami összeköti a látszólag különálló küldetéseket. Rögtön a játék elindítása után alkalmunk nyílik végignézni, ahogy Ray fittyet hányva felettese, Frank parancsára és a tűzkitörés veszélyeire, kinyit egy ajtót, amely mögül sikoltást hallott. Mint utólag kiderül, ez nem volt túl jó ötlet, mivel az így előidézett robbanástól a civil meghalt, ő pedig súlyosan összeégett, és ráadásul még a további tűzoltástól is eltiltották. Öt év telt el a szomorú események óta. A csapat híres, tapasztalt tűzoltóbrigád lett, akik technikáikat már más országokban is bemutatják. Egy napon azonban furcsa gyújtogatássorozat veszi kezdetét. Bárhol is van a csapatunk, ott egymás után gyúlnak ki a sok ember élete szempontjából fontos épületek (bank, víruskutató laboratórium, atomerőmű stb.). Beszélgetős átvezető jelenetekre nem kell számítanunk, az apróbb részleteket az éles eszű Michael naplójának olvasgatásával ismerjük meg, aki egyszer meg is jegyzi az egyre nehezedő tűzesetek miatt, hogy „olyan az egész, mint egy számítógépes játék". Vajon Ray lehet a piromán, akár terroristának is nevezhető személy, aki mindezek hátterében áll? Nos, ezt természetesen nem árulom el...

TŰZ, JÖJJ VELEM!

A tűz és a füst modellezése (lévén itt főszereplőnek számítanak) igen jól sikerült; megkockáztatom hogy jobban, mint bármelyik eddigi játékban. A lángok terjedését befolyásolja a szél iránya, erőssége, valamint az éppen égő anyag minősége is. A tüzeket négy különböző osztályba sorolhatjuk, és nem mindegy, hogy mit milyen anyaggal próbálunk oltani. Az „A" osztályba tartoznak a legáltalánosabb tüzek, például a fa égése – ezek vízzel gond nélkül olthatók. A „B" osztályú tüzek szénhidrogének és vegyi anyagok égésekor keletkeznek, ezek már hevesebbek és gyorsabban terjednek, és legjobban habbal olthatók ki. A „C" osztályba tartoznak az elektromos tüzek. Ha nem akarjuk, hogy tűzoltóinkat agyonüsse az áram, lehetőleg porral oltsuk, vagy kapcsoljuk ki az áramellátást az akció előtt. A „D" osztályú tüzek a legritkábbak és egyben a legveszélyesebbek: az éghető fémek tüzei tartoznak ide. Csak speciális oltóanyaggal tud-



juk megfékezni. Vigyáznunk kell az olyan különleges helyzetekkel is, mint a már említett, katasztrófafilmekben is gyakran bemutatott tűzkitörés (levegő nélküli izzó helységbe hirtelen – általában ajtónyitással – sok oxigén kerül, így az egész szoba egyszerre kap lángra), vagy a belobbanás (az éghető gázok összegyűlnek, besűrűsödnek, és bumm!).

LÁNGLOVAGOK

Osztagunk nincs híján a szakértőknek, a civileket szabadító szakembertől a műszaki tisztitől át a kutyás keresőig mindenkit irányíthatunk, aki valamilyen módon részt vesz a tűzoltásban. Járművekben sem szenvedünk hiányt, a különböző autókon kívül rendelkezésünkre áll még tűzoltóhajó, repülő, és két helikopter is. Személyes kedvencem a „Vegyi harcos MX", amit legtalá-

lóbban vízágyús bulldózer-tankként lehetne körülírni. Eleinte kicsit nehéz átlátnunk, ki kivel van, és a játékban szereplő 9 gyalogos egység és 15 jármű közül ki mivel milyen tüzet tud oltani, és hol tudja újratölteni oltóanyag-készletét; de ezek megismerése után kezd igazán érdekessé válni a játék, hiszen innentől tervezhetjük meg konkrétan az akciónkat.

Küldetéseink során mind az öt bejárt országban (Ukrajna, Franciaország, Anglia, Németország és az Egyesült Államok) megkapjuk az adott hely egyenruháit és járműveit (sajnos csak kinézetükben különböznek), ami tovább fokozza a valósághűséget. Vannak azonban a játéknak olyan hibái is, amik csak rontják azt. Például a létráskocsin felmászhat egy tűzoltó, hogy betörje az ablakot, és bejusson a házba, de a nyitott erkélyre már nem tudunk bemászni vele. Apropó ablakbetörés! A szanitéc nem tudja betörni az ablakokat, pedig néha szükség lenne rá, hogy elvégezze ezt a nem túl bonyolult feladatot. A város kihalt, rajtunk, és a kimentendő embereken kívül egy lélek sincs az utcán, aki kíváncsi lenne például egy lángoló bankra. A fizikai modellezés teljesen kimaradt a játékból, még a bulldózerrel is csak azt takaríthatjuk el, amit direkt erre a célra tettek oda. Röviden összefoglalva: a kreativitásnak semmi szerepe nincs, végig kell mennünk a pályán úgy, ahogy azt a fejlesztők elképzelték. Ezek a dolgok elég alaposan odatesznek a játékélménynek. Az AI változó teljesítményt mutat. Ha embereinket beküldjük egy égő szobába, önállóan és szervezetten oltják el ott a tüzet, az útkereséssel viszont problémáik vannak. Néha a kicsit távolabbi, de biztonságos vízújratöltőhely felkeresése helyett a lángokba rohannak a legközelebbi csaphoz, sőt az is előfordul,, hogy amikor messzebbre kellene menniük tölteni, meg sem mozdulnak, csak állnak, mint egy fa. Ennél már csak az bosszantóbb, amikor ugyanezen okból a szanitéc nem viszi el a kimenekített civilt a mentőautóhoz, így az bennég, a küldetésünknek pedig lőttek. Tűzoltóink magatartása háromféle lehet: védekező, támadó, vagy hősies. Utóbbi bekapcsolására akkor van szükség, amikor sürgősen kell kimentenünk valakit, ugyanis ilyenkor emberünk a lángokkal nem törődve szalad be akár a pokolba is a civilért. Ezzel vigyáznunk kell, mert ilyenkor mindketten sérülnek, és ha az opció bekapcsolva marad, bizony könnyen megéghetnek az embereink.

Lánglovagok

Ha játékokban nem is, a mozivásznon nagy múltra tekint vissza a lángoló pokollal is bátran szembenéző hős tűzoltók ábrázolása. Minden tűzoltós film közül a leghíresebb a '74-es Pokoli torony, talán minden idők legjobb katasztrófafilmje, igazi sztárparádéval (Steve McQueen, Paul Newman, Faye Dunaway, Fred Astaire), és 8 Oscar-jelöléssel (csak hármat sikerült díjra váltania, a Keresztapa 2 aratott abban az évben). Nem kevésbé emlékezetes a Lánglovagok '91-ből, Kurt Russell, Robert De Niro, William Baldwin és Donald Sutherland főszereplésével.

TÜZET VISZEK

A program két, maximum négy játékos által játszható multiplayer módot tartalmaz. Shared Units módban az egyszemélyes kampány küldetéseit van alkalmunk újrajátszani, itt mindenki parancsolhat minden egységnek. A kooperatív mód érdekesebb: itt saját tűzoltóságainkkal vághatunk neki a három nagy, direkt multiplayerre szánt pálya egyikének. A kevés küldetés miatt sajnos egy idő után mindkét mindkét mód unalmassá válik...

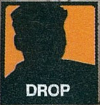
Hangok terén sincs túlságosan elengedve a játék. A menüben a hangulathoz illő komor zene fogad, de küldetések közben már nincs zene, a tűz ropogásán, járműveink zaján, és embereink kiabálásán kívül nem sok mindent hallunk, de ez nem is feltétlenül baj. A látvány is hagy némi kívánnivalót maga után, még maximális grafikai beállítások mellett sem a legszebb a játék. Ezen nincs mit cifrázni, 2006-ban ennél jóval többet vár az ember. Nem került még szóba a játék rövidsége sem. A maga 13 küldetésével elég hamar, 2-3 este alatt kiakasztható, ami stratégiai játéktól igen kevés.

A Fire Department 3-mal hibái ellenére jól el lehet játszogatni, mert témáját tekintve egyedülálló a mai felhozatalban. Ez pedig elég ahhoz, hogy a sorozat kelendőbb legyen, mint egy jobban kivitelezett, de a nagy tömegben felvonuló háborús RTS – de ahhoz már nem, hogy az igazi klasszikusok mellett is versenyképes maradjon.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Az első pályák után egyre szórakoztatóbb játék, kellemes színfolt a taktikai RTS-ek között. Azért hetekig tartó heroikus küzdelmet, vagy évekig emlegetett emlékezetes pillanatokat ne várjunk tőle...



DROP

PRO: Valósághű tűz, változatos pályák

KONTRA: Nagyon rövid, nem kapunk semmi szabadságot

6.9

ÖSSZEGZÉS: Aki szereti az RTS-eket és érdekli a tűzoltóság, annak kihagyhatatlan, másoknak nem.

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.7 GB HDD

Kerekasztal

Téma a magyar játékfejlesztés

írta · Hancu

Régi hagyományt élesztünk fel a Guru hasábjain ezzel a kerekasztal-interjúval; jobb memóriájú olvasóink emlékezhetnek, hogy nem egyszer rántottuk már össze egy kis eszmecserére a világ játékfejlesztésének kiemelkedő alakjait. Most egy kicsit csavartunk a dolgon, és az elmúlt hónapok hazai stúdiólátogatás-turnéjának záróakkordjaként a nagyobb magyar fejlesztőcégek képviselőit hoztuk össze, hogy a hazai játékfejlesztésről beszélgessünk kicsit. A Digital Reality, a Stormregion és a Most Wanted Entertainment mellett a CryTeknél dolgozó (s így a dolgokra kicsit más rálátással bíró) egyik magyar srác telepedett le a virtuális kerekasztal köré...

PC Guru: Mennyiben más (más egyáltalán?) Magyarországról dolgozni a játékfejlesztésben, mint Nyugat-Európából vagy Amerikából? Van-e valami igazságalapja a kelet-európai fejlesztőkről elterjedt „olcsó, de megbízhatatlan" bélyegnek?

Nagy-Szakáll Ferenc, Stormregion: A munkakörülmények lassan, de biztosan kezdik elérni a nyugati színvonalat, bizonyíték erre, hogy a hozzánk gyakran ellátogató, sokat tapasztalt nyugat-európai újságírók is elismerően nyilatkoznak a cégről. Ami a kiadókkal szembeni pozíciót illeti, egyáltalán nem érezzük azt, hogy rosszabbul kezelnének minket, mint a többi fejlesztőt. A „megbízhatatlan" jelzőt szintén indokolatlan használni, mi ugyanis nem késünk éveket a projektjeinkkel és amit elvállalunk, azt teljesítjük is. Ha ehhez 110%-on kell teljesíteni, akkor annyin teljesítünk.

Daubner Tamás, Digital Reality: Más. Sokkal nehezebb betörnöd, mert nem azonos feltételeket támasztanak feléd, mint a nyugati fejlesztők felé – alapból rosszabb tárgyalási pozícióból indulsz, mint pl. egy angol vagy német fejlesztőcsapat. Alapvető tévedés a kiadók részéről, hogy kisebb büdzséből szeretnének olyan játékokat fejleszteni, melyek aztán képesek a nagyokkal konkurálni; amíg ez a tévhit él, addig bizony az általad említett bélyeg is rajtunk marad. Mivel a kiadók kegyeit ilyen pozícióból nehéz elnyerned, megfelelő büdzsét és időt sem kapsz arra, hogy tényleg kiforrott anyagot tegyél le az asztalra a fejlesztési idő végén. Érdemes összehasonlítani egy sikeres nyugati fejlesztés és egy „olcsó, de megbízhatatlan" kategóriájú játék lehetőségeit – és itt nemcsak a büdzsére és a reklámra gondolok!

Tátrai Zsolt, Most Wanted: Nehezebb kis hazánkból dolgozni, hiszen a kiadó távol van, nem ugyanazt a nyelvet beszéljük, idegenek neki az itteni viszonyok stb. A távolság miatt a kiadók folyton attól tartanak, hogy erős kontroll hiányában a játék rossz irányba megy majd, ezért gyakran megpróbálják kézileg vezérelni a projekteket (különösen design szempontból), hajlamosak egyfajta technológiai megvalósítókommandónak tekinteni az adott csapatot.

Digital Reality Daubner Tamás

ATI vagy Nvidia?
ATI.

Intel vagy AMD?
Intel.

Quake vagy Unreal?
Quake.

Horda vagy alliance?
Alliance.

Solid Snake vagy Sam Fisher?
Solid Snake, naná!

Star Wars vagy Star Trek?
SW

FIFA vagy Pro Evo?
Pro Evo.

CS vagy Battlefield?
BF

STALKER vagy Duke Nukem Forever?
Stalker

Diablo 3 vagy Starcraft 2?
Diablo 3.

Ebben az irodaházban dolgozik a Digital Reality

Amint láthatjuk, egy DR-grafikusra átlagosan másfél monitor jut

Persze a fejlesztő a szerződésben foglalt kondíciókat egy meglévő koncepcióra és az arra épülő tervre alapozva határozza meg, ezért a kiadói beavatkozás sok esetben csúszáshoz és plusz költséghez vezet. Talán azt tartják megbízhatatlanságnak, hogy ezekben az esetekben a fejlesztő néha a sarkára áll, és feljebb srófolja az eredetileg kialkudott összeget? Ki tudja...

Egyébként meggyőződésem, hogy semmivel sem vagyunk rosszabbak a nyugatiaknál, sőt...

Seliga Márton, Crytek: Magyarország egyelőre a kiadók képzeletbeli térképén (vagy talán nem is annyira képzeletbeli?) még azon az oldalon szerepel, ahol úgy van feltüntetve, hogy népe olcsón hajlandó dolgozni, és a nyugati fejlesztőkhöz képest, ugyanannyi idő alatt (és az már jó, ha az időt megkapják...), mégis megcélozva az AAA kategóriás színvonalat. Ez sajnos nem csak a játékfejlesztésre igaz, mint tudjuk... Mindenesetre, nagy hírnevű, jó játékokkal szerintem ki lehet törni ebből, ahogy a cseheknek úgy tűnik, már sikerült is. Én nem hallottam még arról, hogy Magyarországot megbízhatatlannak tartanák, ami konkrét példákról tudok, a kiadók inkább éppen hogy jó benyomásokat szereztek. Nem véletlen, hogy a legnagyobb stúdiók is megfordultak már Magyarországon, (EA, Atari, Activision stb.), valamint több fejlesztő mar a harmadik-negyedik játékát készíti ugyanannak a cégnek.

PC Guru: Mit gondoltok a „magyar skatulyáról": egy időben minden magyar csapat űrstratégiákat fejlesztett, mostanában meg szinte mindenki RTS-t, leginkább tankokkal. Mit gondoltok, miért van ez? Csak véletlen egybeesések lennének? Miért nincsenek magyar fejlesztésű FPS-ek vagy RPG-k?

Nagy-Szakáll Ferenc, Stormregion: Rengeteg, egymással szorosan összefüggő oka van ennek. A téma akár egy többórás beszélge-

tésben is körbejárható lenne, röviden talán csak annyit válaszolnék, hogy ha egy szakembergárda egy-két adott stílusban szerezte a tapasztalatait, akkor nagyon nehéz meggyőzni a játékokat finanszírozó kiadót, hogy más területen is eredményeset tud alkotni az adott stúdió. Ez tehát egy külső kényszer, ugyanakkor ott van egy belső akadály is: éveken keresztül a legtöbb magyar fejlesztőcég olyan engine-nel rendelkezett, ami más típusú játékra csak komoly átalakításokkal lett volna felhasználható. Ez a tendencia egyébként épp most van változóban.

Daubner Tabás, Digital Reality: Minden fejlesztő, ezek között mi is 95%-ban olyan megrendeléseket kaptunk, melyeket korábbi tapasztalatokra alapoztak a kiadók, és persze kis rizikóra. 1991 óta fejlesztettünk űrjátékokat, egész a Haegemoniáig folyamatosan érkeztek a felkérések, aztán szerencsére időben váltottunk, még pont azelőtt, mielőtt a műfaj, mint olyan elhalálozott. Kézenfekvő volt a földi RTS fejlesztése, manapság pedig ez a műfaj is túl van már a virágzásán, lankad a kereslet, így mi is váltottunk. Fontos szabály ebben az üzletben, hogy mindig csak arra kapsz megrendelést, amiben már bizonyítottál: ezért haladunk mi is szép lassan előre, nem rontunk ajtóstul a házba. Mivel RTS-ekben vagyunk jók, ezért illúzióink sincsenek arra nézve, hogy hirtelen FPS vagy RPG fejlesztését bíznák a Digital Realityre... Erről álmodozni lehet, de aki a realitások talaján él, az jól tudja, hogy ilyen ábrándokat nem szabad szőni.

Tátrai Zsolt, Most Wanted: Huhh, kapaszkodjatok, mert ez hosszú lesz... A hazai fejlesztők zöme sajnos történelmileg tőkeszegénynek mondható, aminek az a sajnálatos következménye, hogy nem olyan játékot fejlesztenek, amilyet szeretnének, hanem amire megbízást kapnak.

Európában a két legnagyobb PC-s piac a német és a francia (bár utóbbiban nem vagyok teljesen biztos), az ottani cégek pedig valamiért rá vannak kattanva a háborús stratégiai játékokra – gondolom leginkább azért, mert ezek fogynak a legjobban. (Persze készíthetnénk tycoon-típusú cuccokat, melyek roppant népszerűek az USA-ban, de az amerikaiak már azon is csodálkoznak, hogy valaki egy ilyen távoli kis országban ismeri a számítógépet, nemhogy egy itteni stúdióra bízzanak egy többszázezer dolláros projektet...) Egy RTS-fejlesztés jóval olcsóbb, mint egy FPS vagy TPS, és a kiadók tovább tudják növelni profitjukat azzal, hogy honi csapatok helyett inkább olcsóbb keleti cégekkel dolgoztatnak.

A szomorú helyzet azonban az, hogy a PC-s piac egyre szűkül és a független fejlesztők számára szóba jövő potenciális kiadók száma is egyre csökken (az elmúlt 4-5 év során jó néhány cég megszűnt, köztük olyanok, akikkel mi magyarok is dolgozhattunk, pl. Wanadoo, Cryo). Ráadásul a fejlesztési költségek is kúsznak felfelé rendesen, úgyhogy már mi sem tudunk egy A-kategóriás játékot 3-4-500 ezer euróból kiszorítani, a mostani költségek már a milliós nagyságrend környékén vannak még egy „tankos RTS" esetében is. Ez tovább szűkíti a megrendelők körét, hiszen egyre kevesebb kiadó képes több millió eurót költeni egy projektre (fejlesztési + marketing költség). Megszaporodtak azok a kiadók/disztribútorok, akik nem finanszírozzák a projekteket a kezdetektől, hanem pre-alfa, alfa állapot környékén kötnek szerződést a fejlesztővel és – jó esetben – a royalty mellett fizetnek némi garantált összeget a hátralévő kulcs „milestone"-okra (alfa, béta, gold master). Persze a nagy kiadók is preferálják az ilyen típusú munkát, hiszen minél közelebb van egy termék a végleges állapothoz, annál kisebb számukra a rizikó.

Véleményem szerint az egyik kiút PC-s fejlesztők számára éppen ez. Persze ahhoz, hogy valaki saját erőből elvigye a játékát egy komolyabb játszható demóig, meglehetősen sok pénz kell, amit leginkább befektető útján lehet megkaparintani (fejlesztési előlegből vagy jogdíjból összegyűjteni meglehetősen macerás lenne... kellene hozzá pár évtized). A Most Wanted ebből a szempontból szerencsés, hiszen a HD Publishinggel a hátunk mögött lehetőségünk van ezt az utat járni, ráadásul a HD szakmai befektető, így még csak a tudatlanságukkal sem kell megküzdeni. A piaci előnyök mellett van ennek a stratégiának egy másik remek hozadéka: olyan játékot tudsz csinálni, amilyet szeretnél, és nem kell a kiadó hagymázas álmait megvalósítanod (persze a piaci viszonyokat nem árt figyelembe venni – mondjuk egy csikós-szimulátor valószínűleg nem lenne átütő siker a Hortobágyon kívül).

A másik kiút lenne a konzolok felé történő elmozdulás, hiszen egy jó Xbox360 vagy PS3 projekt elég szép pénzt hoz a konyhára, horribile dictu: még a fejlesztőnek is. Sajnos azonban félő, hogy mi magyarok, mivel – önhibánkon kívül – nagy vörös skarlátbetűkkel virít a hátunkon a „PC" felirat, nagyon nehezen fogunk tudni megrendeléseket szerezni a nagy konzolos kiadóktól. Ezek a cégek (melyek egyre inkább hasonlítanak a régebben csak cyberpunk regényekben megtalálható megacorporationökhöz) gyakorlatilag felvásárolták az összes nyugat-európai, illetve amerikai független fejlesztőt és most ezekkel a belső stúdiókkal gyártatják le a kulcsprojekteket. Egy-egy játék mögé többmilliós (esetenként több tízmilliós...) reklámköltséget állítanak, és számukra a fejlesztési költség valójában már nem tétel. Az egyetlen dolog, ami számít, hogy a termék kijöjjön a tervezett pénzügyi negyedévben, ezáltal a részvényesek megnyugodjanak, az árfolyamok kússzanak szépen felfelé, az úszómedencéket pedig fel lehessen tölteni bankjegyekkel. Ezért szinte alig van arra esély, hogy a tapasztalt belső stúdiók helyett konzolos múlttal nem bíró, messze lévő csapatokat bízzanak meg egy-egy ilyen nagyszabású játék elkészítésével.

Persze miután a PC-s piac hanyatlása miatt a tradicionálisan számítógépes játékokat kiadó cégek is kénytelenek a konzolok felé mozdulni, itt leeshet egy-egy megbízás nekünk magyaroknak – hiszen ezeknek a kiadóknak még nagyon

Vidám designer-megbeszélés a Most Wanted főhadiszállásának kertjében

is számít mekkora a fejlesztési költség. Amitől én tartok az az, hogy ezek a cégek nem lesznek eléggé erősek anyagilag ahhoz, hogy megharcoljanak a mamutkiadókkal, márpedig a konzolos vásárlóréteg sokkal kevésbé „hardcore", mint a PC-s. Nem kell attól tartani, hogy elolvassák az értékeléseket a magazinokban, és azok alapján döntenek egy játék megvásárlásáról (mint PC-n). Itt „marketing is king", ha az emberek arcába tolod a plakátjaidat, tévéreklámokat, ráveszel egy sztárt, hogy látványosan élvezze a játékodat egy nyilvános bemutató alkalmával, akkor a játék „cool" lesz, és az emberek tódulni fognak érte a boltokba... legyen a végeredmény bármennyire botrányosan rossz is. Úgyhogy aki nem tud milliókat fektetni a reklámozásba, annak a játékát nem fogják ismerni, rosszul fogy és jöhet a csőd meg a nirvána.

Egyszóval nehéz, nagyon nehéz lesz kitörni a skatulyából, de nem nagyon látok más utat a honi fejlesztők előtt...

Seliga Márton, Crytek: Az űrstratégia-korszak talán annak volt köszönhető, hogy a legelső magyar játék, ami az igazán nagy világporondra készült, ilyen témájú volt. Mivel elég sikeres volt – legjobb tudomásom szerint legalábbis az volt –, senki nem akart letérni erről a „kitaposott" útról, túl törékeny volt akkor még egy cég helyzete (új cég, Kelet-Európából, hajjaj...), hogy csak úgy hirtelen átcsapjon más stílusba, és kockáztasson. Azt hiszem, ugyanez a folyamat ismételte meg önmagát akkor is, amikor kijött egy sikeres „tankos RTS", és onnantól fogva azt az utat is többen merték már választani. Egy magyar fejlesztésű FPS volt eddig – részt is vettem a készítésében –, de sajnos abban az esetben a kiadó felfogása az volt, hogy gyorsan legyen kész, és nem az volt a központi kérdés, hogy milyen legyen. A Battlefieldnek akartak konkurenciát állítani vele, töredék pénzből, töredék időből. Halott ötlet volt, nem véletlen, hogy nem akadt sok próbálkozás azóta ez ügyben.

PC Guru: Van a PC-s játékfejlesztésnek jövője, vagy lassan mindenki átköltözik konzolra? Teljesen átveszik a hatalmat az online játékok PC-n? Lehet-e valakinek Magyarországon elég háttere egy MMO játék készítéséhez?

Nagy-Szakáll Ferenc, Stormregion: Életveszélyes lenne egy PC-s magazinban azt válaszolnom, hogy nincs jövője ezeknek a játékoknak, de tény hogy óriási átrendeződés zajlik évek óta, és ha a piac nagysága nem is változik drasztikusan, lassan alig marad népszerű (és rentábilis) stílus. Már FPS-ekből is többet adnak el konzolokra, a Middle-Earth 2 Xbox360-as portja megnyithatja az RTS-ek előtt is az utat a konzolos betörésre, és pl. az Xbox Live már olyan online jellegzetességekkel bír, amiről évekig nem is álmodhattak a konzolosok. PC-n valóban a gazdag online tartalommal rendelkező és jól modolható játékok fognak várhatóan sikert aratni a közeljövőben, és persze tovább tart az MMO-uralom. A rövid és velős válaszom az utolsó kérdésre: nem, ennek jelenleg semmi realitását nem látom.

TESZT

Jövő hónapban egyszerre két magyar játékot is tesztelünk: a Joint Strike Force-t a Most Wantedtől és a War Frontot a Digital Realitytől.

Daubner Tamás, Digital Reality: A PC halálhírét már sokan keltették és sajnos vannak olyanok is, akik tesznek is azért, hogy ellehetetlenüljenek a PC-s játékok. Azzal, hogy az USA-ban a boltok polcfelületeinek 95%-át konzolos játékok foglalják el, és a PC-s játékok maximum egy mostoha sarkot kapnak, már nem egyenlő esélyekkel szállnak ringbe a konzolos játékokkal szemben. A PC egyik lehetséges jövője mindenképpen az online játékokban, másik a direkt terjesztésben keresendő (pl. Steam), a harmadik pedig azon fejlesztők markában van, akik biztosítják játékaikkal azt, hogy igenis legyen értelme PC-s játékot venni. A konzolos piac elszaladt a PC-s mellett, de jó döntésekkel, kényelmi funkciókkal (gyors telepítés, ügyesen elmagyarázott játékmenet, gyors élmény) ellátott termékek továbbra is virágoztatni fogják a PC-t: a PC-nek válaszokat kell adnia és meg kell tartania közönségét esetleg új híveket toborozva (lásd WoW). Az utolsó kérdésedre egyszerű a válaszom: nincs.

Tátrai Zsolt, Most Wanted: Ezt nagyjából kifejtettem már az előző kérdésnél. MMO-témában nem vagyok annyira otthon, de gyanítom, veszett költsége lehet egy jó online játék kifejlesztésének, majd üzemeltetésének – úgyhogy ha valaki ilyesmin töri a fejét, akkor szerintem előbb gyűjtsön maga köré néhány zsíros befektetőt...

Seliga Márton, Crytek: Az örök kérdés... Ebből szép kis háborúk tudnak kirobbanni bármilyen fórumon, és szerintem a kérdést megvá-

Most Wanted Tátrai Zsolt

ATI vagy Nvidia?
Asszem Nvidia.

Intel vagy AMD?
AMD de tartok tőle, hogy már nem elég INTELligens.

Quake vagy Unreal?
Quake

Horda vagy alliance?
Gondolom ez valami WoW-os dolog... legyen a Horda, különösen ha csinos, fiatal nőkből áll.

Solid Snake vagy Sam Fisher?
Gordon Freeman.

Star Wars vagy Star Trek?
South Park vagy Monty Python

FIFA vagy Pro Evo?
Tudomásom szerint PC-n csak egy focijáték van és az a Pro Evo (pontosabban kettő, mert ott van nekem még a Football Manager is). Játszottam párszor valami FIFA című arcade stuffal, de nem nagyon jött be...

CS vagy Battlefield?
Én inkább az a magának való, békés, singleplayeres típus vagyok, úgyhogy nemigen élek ezekkel a szerekkel.

STALKER vagy Duke Nukem Forever?
M0-ás körgyűrű.

Diablo3 vagy Starcraft2?
Ha nem a Diablót mondanám, akkor régi kedves barátom, a PC Guru kiváló brazil tördelőszerkesztője, Ricardinho D, elharapná a torkomat.

laszolni lehetetlen. Én személy szerint nem hiszem, hogy a közeljövőben véget érne a PC-s játékfejlesztés. Nagyon nagy üzlet ez még mindig... MMO-hoz nem tudom, lenne-e elég háttér, de azért nem véletlen, hogy eddig jórészt csak igen komoly cégek mertek bevállalni ilyet. Reméljük, azért egyszer valaki megpróbálja, én örülnék neki.

PC Guru: Ha hatalmatokban állna egyetlen dolgot megváltoztathatni a mai játékiparral kapcsolatban, mi lenne az?

Nagy-Szakáll Ferenc, Stormregion: A játékpiac sok szempontból rossz irányba haladt az elmúlt néhány év során, nehéz tehát csupán egy dolgot kiemelni. Ha például a kiélezett verseny miatt lerövidült fejlesztési időkkel kapcsolatban nem lennének türelmetlenek a kisebb kiadók, az sokat javítana a játékok minőségén. Sajnos ezt csak a legnagyobbak engedhetik már meg maguknak.

Daubner Tamás, Digital Reality: Fogós kérdés, mert nem egy dolgot kellene megváltoztatni, hogy helyére billenjenek a dolgok... Ha egyet kellene kiválasztanom, a kiadók hozzáállását, azaz pontosabban hozzá nem értését változtatnám meg. Elképesztő, mekkora költségeket spórolhatnának meg, ha figyelmesebben, körültekintőbben dolgoznának. Emellett nem ártana, ha arra a célközönségre fókuszálnának, akiknek el szeretnék adni a játékokat és engednék, hogy a fejlesztő befejezze a játékot – hány és hány elhamarkodott megjelenés borzolta a kedélyeket az elmúlt években!

Tátrai Zsolt, Most Wanted: Ha rajtam múlna, akkor az emberek csak a jó játékokat vennék. Így aztán a kiadók kénytelenek lennének a színvonalra koncentrálni a már-már elviselhetetlen méreteket öltött „hype" helyett...

Seliga Márton, Crytek: A kiadók jogi osztályainak paranoiáját tüntetném el.

PC Guru: Mi az a legfontosabb tanács, amit kezdő játékfejlesztők figyelmébe ajánlotok a siker érdekében? Rengeteg lelkes olvasó jön hozzánk olyan kérdésekkel, hogy mit tanuljon, hogyan képezze magát, ha játékfejlesztő szeretne lenni, nekik mit tanácsoltok?

Nagy-Szakáll Ferenc, Stormregion: Általános tanács nincsen, hiszen ez attól is függ, hogy mit akar csinálni az illető: egy programozónak nyilvánvalóan egészen más képességekkel kell rendelkeznie, mint egy grafikusnak vagy teszternek. Ami talán sokaknak jó hír lehet, hogy a képesítés a játékiparban másodlagos, soha nem azt nézik a fejlesztők, hogy ki milyen papírokkal érkezett, hanem azt, hogy mit tud letenni az asztalra. Emiatt érdemes komolyabban belemerülni egy-két garázsprojektbe, esetleg keményen elkezdeni foglalkozni a modkészítéssel. A lelkes emberek legalább 80%-a már ezen a ponton le szokott morzsolódni, sokan azt hiszik, hogy a játékfejlesztés egy véget nem érő móka. Nem, a játékfejlesztés ugyanúgy munka, mint a bérszámfejtés vagy a kubikolás. A különbség az, hogy itt tényleg azt csinálhatja az ember, ami az álma.

Daubner Tamás, Digital Reality: Kitartást. Ez a legfontosabb ugyanis, képesnek kell lenned professzionális hozzáállásra: el kell fogadnod, hogy a maximumot kell nyújtanod akár éveken keresztül, mielőtt a játékosok szembesülnének a játékkal (bejelentés), és utána is ki kell tartanod! Ezután következik a legkeményebb szakasz, a játékos-társadalom leszedi rólad a keresztvizet (Ungarische Wirtschaft...), a kiadó pedig egyre nagyobb nyomást helyez a csapatra, ahogy közeledik a megjelenés időpontja.

Tátrai Zsolt, Most Wanted: Gyakorolni, szakirodalmat olvasni és játszani, játszani, játszani. :)

Seliga Márton, Crytek: Van egy olyan érzésem, hogy ma az iparban dolgozók nagy része (beleértve az öreg rókákat is) leginkább vé-

Stromregion Nagy-Szakáll Ferenc

ATI vagy Nvidia?
ATI.

Intel vagy AMD?
Konzol.

Quake vagy Unreal?
Amíg nem számozták őket, addig mindkettő. Utána sajnos kukás – mindkettő.

Horda vagy alliance?
A WoW-os munkatársak agyonvernek, ha rosszat válaszolok, úgyhogy passz.

Solid Snake vagy Sam Fisher?
Jack Bauer.

Star Wars vagy Star Trek?
Episode One-tól megfosztott Star Wars-széria.

FIFA vagy Pro Evo?
Liechtenstein vagy Brazília?

CS vagy Battlefield?
Ha bottal vernének sem tudnék választani.

STALKER vagy Duke Nukem Forever?
Egyik sem. Nem szeretem az előgenerált hype-ot, csak ami már megjelent és bizonyított.

Diablo 3 vagy Starcraft 2?
Warcraft 4, de a Blizzardtól bármi jöhet. Mondjuk egy II. vh-s stratégia, hehe.

A Stormregion-fejlesztőknél szériatartozék a fejhallgató (annak hiányában a napszemüveg)

letlenül csöppent bele az egészbe, és mivel ez egy igen kellemes iparag, bennmaradt. Persze ettől még tudatosan is lehet készülni, de hogy konkrétan hogyan, arra nem lehet röviden válaszolni. Valahogy „jönnie kell" az indíttatásnak, és erezni kell, hogy jól megállná a helyét az újdonsült kolléga.

PC Guru: Hogyan látod a játékipar (és benne a saját céged) jövőjét kb. 5-10 év múlva? Mit gondolsz, mit fogtok akkor csinálni?

Nagy-Szakáll Ferenc, Stormregion: Három évre lehet viszonylag jól tervezni, bár már itt is közbejöhetnek dolgok – az öt év már homályba burkolózik. Tíz év? Rengeteg! Valószínűleg még több kis halat fog elfogyasztani néhány nagyobb kiadó, és még kevesebb kockázatot mernek majd vállalni a gigantikussá dagadó fejlesztési költségek miatt. Még több silány minőségű sorozat éli majd aranykorát, még jobban visszafogják az egyedi gondolatokat. Soha nem látott mennyiségű játékos, legalább ennyi csalódott ex-játékos. Ez volt a sötét oldal. Ezzel szemben a jó hír, hogy az audiovizuális fejlődésnek köszönhetően látvány- és hangorgiában lehet részünk. Na jó, csak vicceltem: mindig lesznek nagyon jó játékok, nincs mitől félni!

Daubner Tamás, Digital Reality: Szerintem nem lehet megjósolni, de ha a jelenlegi tendenciákat vesszük alapul, akkor nem lesz jó dolog kelet-európai fejlesztőnek lenni...Ezért 5 év múlva szeretnék inkább japán játékfejlesztő lenni. Viccet félretéve, szeretném a cég jövőjét biztosan látni, ergo egy kiadó fog minket felvásárolni és megteremteni az ideális lehetőséget egy minden ízében kiforrott játék fejlesztéséhez (a potenciál jelenleg is adott, a kiadói keretek nem).

Tátrai Zsolt, Most Wanted: Szeretném, ha a jelenlegi „hálivúdi" minta helyett a kiadók az újszerű, innovatív játékok felé fordulnának (vissza) és nem Tomb Raider 15-ökkel, vagy Rainbow Six 20-akkal kellene akkortájt játszanunk (ezzel nem az említett két játékot akartam kritizálni, csak a kiadók stratégiáját). Tartok tőle azonban, hogy az újgenerációs konzolokkal a mostani trend még erősebb lesz. Egyre inkább csak a profit számít, azt pedig jól bejáratott márkanevekkel, vagy filmlicencekre épülő termékekkel sokkal könnyebb begyűjteni, mint eredeti játékokkal.

Talán egy letisztult PC-s piac lesz az, ahol a kreativitás jobban fog érvényesülni, hiszen az a vásárlóréteg (amely persze jóval kisebb, mint a konzoloké) jobban értékeli a minőséget, mint a parasztvakítást...

Ami a Most Wantedet illeti: Mi mást szeretnék, mint egy erős, jól működő, elismert fejlesztőcéget, amely 5-10 év múlva már számos világsikerű játékon van túl? Esetleg néhány piros Ferrarit a garázsomba... na jó, lehet fekete is.

Seliga Márton, Crytek: A játékipar jövője szerintem atombiztos, méretei mar összemérhetők a filmiparéval, rengeteg ötlet és fejlesztés vár még bevetésre, végtelen sok a lehetőség. Mivel ez az interjú a magyar cégekről szól, a zárójeles kérdést kihagynám – egy másik cég nevében viszont merek jósolni: valahol Amerikában egy fejlesztőcég még 5-10 év múlva is a Duke Nukem Foreveren fog dolgozni.

PC Guru: Mi minden idők legjobb magyar fejlesztésű játéka?

Nagy-Szakáll Ferenc, Stormregion: Mivel nem volt kikötve, hogy milyen játék, elsőként a Rubik-féle játékok jutottak eszembe. Ha szűkítünk a számítógépes játékokra, számomra egyértelműen az Impossible Mission 2.

Daubner Tamás, Digital Reality: Pofátlanság ide vagy oda, ez még mindig az Imperium Galactica 2.

Tátrai Zsolt, Most Wanted: Nem szeretnék egyetlen játékot kiemelni, hiszen jó néhány olyan terméket tettünk le az elmúlt évek során a virtuális asztalra, amelyre minden magyar büszke lehet. Az Ecco the Dolphin, az Imperium Galactica, a Codename Panzers, a Nexus, az Armies of Exigo mind-mind remekművek voltak, amelyek komoly elismerést szereztek a fejlesztőknek és az egész országnak is. Persze – remélem a kollégák ezt megbocsátják majd nekem – bizom benne, hogy minden idők legmagasabb pontszámait a Most Wanted első, szeptemberben megjelenő játéka, a Joint Task Force fogja kapni.

Seliga Márton, Crytek: Imperium Galactica 1 és Screamer 4x4. Nem tudok dönteni melyik jobb, mindkettő úttörő volt.

VÉGRE!

Sikerült megfejtenünk e rejtélyt, hogy miért készül annyi magyar tankos RTS! Már megérte megvenni ezt a számot, nemde?

A Crysison három magyar fejlesztő is szorgoskodik

Crytek
Seliga Márton

ATI vagy Nvidia?
Nvidia

Intel vagy AMD?
Intel

Quake vagy Unreal?
Quake

Horda vagy alliance?
Fogalmam sincs, mik ezek...

Solid Snake vagy Sam Fisher?
Solid Snake forever!

Star Wars vagy Star Trek?
Star Trek

FIFA vagy Pro Evo?
FIFA

CS vagy Battlefield?
Battlefield

STALKER vagy Duke Nukem Forever?
Egyik sem.

Diablo3 vagy Starcraft2?
Diablo

DAVID CAGE

A drámai hős

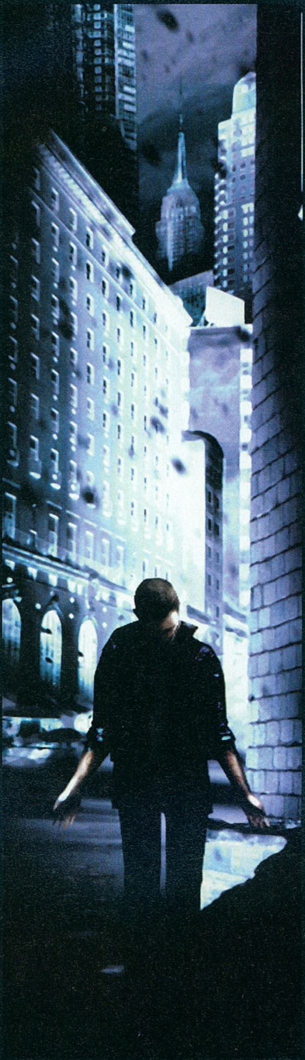
írta · Hancu

Sorozatunk e havi vendége kétszeresen is kiérdemelte a „drámai hős" jelzőt. Egyrészt félelmetes mennyiségű félbeszakított, külső okok miatt csődbement, befuccsolt reményteli projekt van a háta mögött, másrészt játékaiban a történetmesélést, a játékosban keltett érzelmeket messze a konkurenciát megelőző szinten műveli...

Az első játék, ami igazán lenyűgözött, a Barbarian volt Atari ST-n – igaz, ez leginkább annak köszönhető, hogy gyermekkoromban ez volt az egyetlen videojáték, amit a sarki üzletközpontban kapni lehetett (emlékszem, elérhetetlenül drága volt). Van ami változik, és van ami nem: ma ugyanabban a boltban egy egész emeletet foglalnak el a játékok, de még mindig nagyon drágák." – szckta kezdeni a történetét David Cage, aztán rögtön helyesbít: valójában a Pong volt az a játék, ami először megfogta a sarki játékteremben. A kavarás nem véletlen, a '69-ben, Birminghamben született Dave-nek elég zavaros gyermekkora volt, a szülei folyton költöztek az apja munkája miatt, így 18 éves korára vagy tucatnyi iskolát hagyott maga mögött, féltucatnyi országban. Az egyetemet Párizsban végezte el, majd itt is telepedett le, és itt határozta el, hogy videojátékokat akar készíteni – annak ellenére, hogy saját bevallása szerint is totális technikai antitehetség.

A NOMÁD LÉLEK

David első tapogatózása a játékiparban egy Sega-féle Speedy Gonzales játéktermi gép zenéjének megírása volt, majd tesztelői, sztoriírói, és különféle kreatív munkák következtek – nemcsak játékok, de a szórakoztatóipar sokféle szereplője, tévés és mozis produkciók, reklámügynökségek számára is. Még saját kis zenekiadót is alapított Totem Factory néven, ami játékok és filmek számára gyártott zenéket és effekteket. Ezek a kapcsolatok sokat segítettek 1997-ben, amikor David megalapította saját cégét, a Quantic Dreamet: a csapat motion capture és render-stúdiót is üzemeltetett, és ezeknek a bevételei finanszírozták az első játékuk fejlesztését. David első játéka, a Nomad Soul (Amerikában Omikron) igazi különlegesség volt: kalandjáték egyedi sci-fi környezetben, FPS és verekedős részekkel, a világsztár David Bowie részvételével – ínyencség, leginkább felnőtt játékosok számára. Éppen ez okozta a vesztét, amikor két év fejlesztés után megjelent: a sajtó imádta (rögtön kikiáltották a kalandjáték-műfaj megmentőjének és megújítójának), de a célközönsége túl szűk volt ahhoz, hogy igazi kasszasikerré tegye. A Quantic Dream nevét mindenesetre megismerte a világ, bár az Omikron kiadója, az Eidos nem tartott igényt a csapat további szolgálataira...



FAHRENHEIT

Egy befejezett, és nagy kritikai sikert aratott játék után (ami anyagilag sem volt bukás, bár kasszasiker sem) az ember azt gondolná, beindult a szekér, és innen már sínen van egy játékfejlesztő karrierje – de David esetében ez nem ment ilyen simán. A Nomad Soul folytatása, az Exodus nem talált kiadóra, a Quark című fantasy játék szintén nem – ezen egyébként csaknem egy évig dolgozott a csapat, ami fel is emésztette az Omikron által termelt bevételt. (Erről az időszakról így vall David: „Amikor egy kiadónál elmondtam a játékterveinket, jobb esetben csak ártalmatlan naiv álmodozónak néztek – rosszabb esetben komplett őrültnek.") Harmadik próbálkozásként újra egy formabontó kalandjátékkal sikerült végre kiadót találni: a Vivendi a Fahrenheitre csapott le. Nem olyan régi a játék, jól emlékezhetünk még az újításaira: bőven adagolt akciórészek, a 24-ből ismerős osztott képernyős jelenetek, a gyilkossággal vádolt főhős és az utána nyomozó rendőrök irányítása felváltva, az „őrültség-méter", a misztikus sztori mind izgalmas vérfrissítés volt a műfajban.

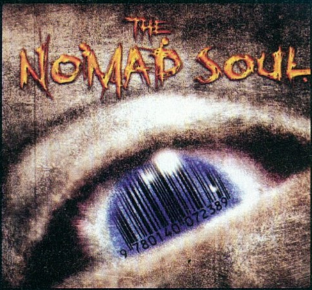
Persze itt sem ment minden a normális kerékvágásban: a kiadó először az eredetileg tervezett epizódonkénti megjelenést fúrta meg (az ötlet

évek múltán a Valve újította fel a Half-Life 2 epizódjaival), majd a sztorit akarta (a marketingesek szerint a játékosok nem tudtak volna azonosulni az őrülettel küzdő, tudatán kívül rituális gyilkosságokat elkövető főhőssel). Ez utóbbi már sok volt Davidnek, szerződést bontott, majd új kiadóhoz, az Atarihoz vitte, és elölről kezdte a játékot.

A technológia csak eszköz...

„Az iparágunknak nem következő generációs technológiára, hanem következő generációs gondolatokra, játékötletekre van szüksége. A technológia csak eszköz ezeknek a megvalósításához. Ötletek, újítások nélkül hamarosan itt fogunk állni több száz focijáték és világháborús akciójáték között, nem találva a kiutat a kreatív válságból. Remélem, a kiadók is látják ezt..." - David Cage

Az újrakezdett Fahrenheit igazi megaprodukció volt: a 2000 (!) oldalas forgatókönyv megírása David egy teljes évébe került, a motion capture felvételek a karakterek animálásához 18 hónapot vettek igénybe (egyedül a főszereplő Kane mozgásának rögzítéséhez nyolc színészre volt szükség). A zenéhez Bowie után újabb világsztárt sikerült szerződtetni: Angelo Badalamentit, a Twin Peaks (és Dadid Lynch összes többi filmje) legendás zenéjének alkotóját. A kiadóváltás címváltással is járt: az Atari nem akarta megkockáztatni, hogy Michael Moore botrányfilmjére, a Fahrenheit 9/11-re rímeljen a játék címe, így Amerikában Indigo Prophecyre változtatta azt (az Omikron – Nomad Soul páros után úgy látszik ez David állandó sorsa lesz...), plusz kivágatta belőle a szexjeleneteket a korhatár miatt...

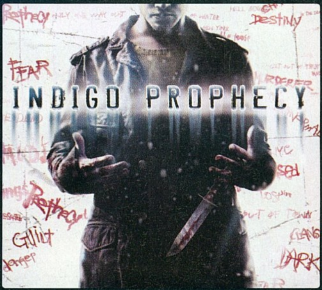


HARMADIK FELVONÁS

A Fahrenheit vegyes fogadtatásra lelt ugyan (legtöbben a közepes grafika miatt húzták a szájukat, ami a multiplatform fejlesztések állandó rákfenéje), de azért begyűjtötte a maga Év Kalandjátéka címeit, és – főként Európában – kellemesen nagy példányszámokban talált gazdára. A szokásos menetrend szerint ismét a reményteli, de kiadói érdektelenség miatt befuccsolt projektek időszaka következett David életében. A Karma néven újjáélesztett, és teljesen átalakított Nomad Soul-folytatás eljutott addig, hogy hivatalosan bejelentsék (az igencsak vészjósló 2009-es megjelenési dátummal), David Bowie is benne lett volna, de pár hónap múlva kénytelenek voltak leállítani a fejlesztést, mert egy kiadó sem merte bevállalni a játékot. Hasonló sorsa jutott az Infraworld is: hosszas tárgyalások, bejelentés, öröm a rajongótáborban, majd néhány hónap után végzetes nézetkülönbségek a kiadóval, és projekt-halál. Végül, a Fahrenheithez hasonlóan harmadik nekifutásra sikerült összehozni kiadót, játékötletet és minden egyebet. A Heavy Rain munkacímen futó játékot az idei E3-on mutatták be, és bár szinte semmi nem derült ki a játékról, maga a techdemó a maga félelmetesen élethűen viselkedő, emberi reakciókat, érzelmeket mutató karaktereivel mindenkit lenyűgözött. Igazán kár, hogy még nagyon sokat kell aludnunk, mire David Cage megint megmutatja, merre kellene továbblépnie a kalandjátékoknak...

Fahrenheit

„A Fahrenheit teljes koncepciója azon a hitemen alapult, hogy az érzelmek kifejezése egyre fontosabb lesz, és olyasvalami, ami képes megfogni a játékosokat. Évek munkáját egy ilyen megérzésre alapozni nem kevés hitet (vagy őrültséget?) feltételez, de a végeredmény egy olyan játék lett, amire mindig is büszke leszek." - David Cage



Az idei E3 legnagyobb szenzációja pár hónappal a kiállítás után esett meg: pletykák, félinformációk és kiszivárogtatások után hivatalosan is bejelentették, hogy az E3 abban a formájában, ahogy ismertük, nem lesz többé – helyette valami egészen mást kapunk ugyanezen a néven, már aki eljuthat a következőre. A bejelentés hatására lett is nagy hiszti a sajtóban – hogy ez mennyire jogos, annak próbáltunk utánajárni.

A nagy változás oka mindenekelőtt a játékipar helyzetének megváltozásában keresendő. Az első E3-at 12 évvel ezelőtt még azért indította az Electronic Software Association (ESA) nevű szervezet, hogy népszerűsítse a karácsonyi piacra megjelenő játékokat (ezért is vehetett bárki jegyet a rendezvényre), és így biztosítson párezer előrendelést a nyári uborkaszezonban. Ezen felül a rendezvény olyan fórumot akart teremteni, ahol a kiemelt vásárlók (például bolthálózat-tulajdonosok) és a játékok készítői, kiadói, forgalmazói találkozhatnak, és nem mellesleg a sajtó informálása is a célok között szerepelt. Voltaképpen tehát a jelenlegi játékipar működésének alapjait próbálta lerakni az E3, vagy legalábbis az első néhány évben igen hatékonyan segédkezett ebben.

SHOW, BIZNISZ

Mit tapasztalunk most? A játékok lassan népszerűbbek, mint a filmek, az előrendelés mindennapos vásárlói szokássá vált, a piac különböző szereplői pedig – nagyrészt az internetnek köszönhetően – naprakész kapcsolatban állhatnak egymással a nap 24 órájában. Az E3 tehát voltaképpen elérte a céljait, és éppen ezért kicsit feleslegessé is vált – miközben egyre nagyobb, egyre show-szerűbb lett, a kiállító cégek számára pedig egyre nagyobb anyagi megterhelést jelentett. Nem csoda, hogy a játékkiadók már nagyjából 2000 óta berzenkednek, hogy valahogy át kellene szabni az E3-at. Ezek a hangok – és tettek, ugyanis állítólag a végső lökést az adta meg, hogy az olyan nagy kiadók, mint a Nintendo, a Sony, a Microsoft és az Electronic Arts, nem delegálták magukat a 2007-es E3-ra – mostanra lettek annyira erősek, hogy a szervezők tényleg lépjenek az ügyben. De az állapotok tarthatatlanságát a kisebb kiállítók is kórusban hangoztatták: egy volt Atari-vezető szerint egy közepes méretű kiadónak idén nagyjából 8,5 millió dollárt kellett áldoznia arra, hogy felállítson és működtessen egy standot, miközben ezért arányaiban valójában nagyon kevés reklámértéket kapott. Az NCSoft felelőse pedig azt panaszolta, hogy miután 2,8 millió dollárért kiállított az E3-on, a szervezők még jól meg is büntették, mert a standról érkező zene hangereje két decibellel meghaladta a megengedett mértéket. Ha még ez sem lenne elég, a játékok fejlesztőinek sem tetszett, hogy karácsonykor megjelenő programjukból már májusra működő demót kellett készíteniük, ha nem akartak lemaradni az E3-ról. Azon túl, hogy a nagy rohanás olykor egy ilyen demo színvonalának rovására ment, sokszor plusz költséget jelentett az elkészítése (külsősök bevonása miatt, vagy egyszerűen azért, mert a demo túl kezdetleges lett ahhoz, hogy felhasználhassák a végső verzióban).

SZÉP ÚJ E3

A helyzet tehát mind a kiállítók, mind a játékfejlesztők szerint megérett a változásra. Korábban már jó néhány rendezvény esetében láthattuk, milyen az, amikor egy jó kezdeményezés az évek múlásával nem tud lépést tartani a piaccal és a kiállítók igényeivel, majd már csak az tartja fenn, hogy a kiállítók azért bérelnek standot, mert „illik kint lenni", végül lassan elpártolnak tőle a piac szereplői, és a rendezvény megszűnik. Ez történt az ECTS-sel, de hazai példákat is mondhatunk (IFABO és Compfair). Az E3-ra is valószínűleg ez a vég várt volna, ha a szervezők nem ismerik fel időben, hogy változtatni kell. De mik is ezek a változtatások? Mindenekelőtt, a továbbra is háromnapos show ezentúl május helyett júliusban lesz, így a fejlesztők nyolc hetet nyernek, és a demókat a játék életciklusának egy e célra sokkal kedvezőbb szakaszában is elkészíthetik. Ezen kívül – és ez okozza a nagy felháborodást – a show valójában nem show lesz, hanem szűk körben megtartott konferencia, ami azt jelenti, hogy el lehet felejteni a focipálya méretű kivetítőket és a pornósztárokkal és tömegbe dobált repipólókkal vonzóvá tett standokat; ezentúl csak a szakma és a sajtó meghívottjai látogathatják majd az E3-at. Ezzel a kiállítók természetesen rengeteg költséget takarítanak meg, a szervezők pedig ugyan valószínűleg nem akasztanak akkora összegeket, mint eddig, de a szervezéssel is egyszerűbb dolguk lesz, és az E3 név presztízsértéke is vélhetőleg nőni fog. Nem fogja 50-60 000 ember látogatni a rendezvényt, de a sajtóhoz így is eljutnak majd az exkluzív bemutatók, és a pi-

Az idei E3 50 ezer m^2-nyi kiállítási területen több mint 60 ezer látogatót fogadott. A tervek szerint jövőre mindkét szám a tizedére csökken.

ac szereplői is találkozhatnak majd személyesen – elvégre a net korában már leginkább ezért járnak a kiadók és forgalmazók egy ilyen jellegű rendezvényre –, anélkül, hogy rámenne a gatyájuk. A legnyugtalanítóbb kérdés viszont sajnos még mindig nyitott: kiket és milyen alapon fognak meghívni? Doug Lowenstein, az ESA főnöke az IGN-nek adott interjújában így fogalmazott: „Elsősorban a médiát hívjuk meg, de még nem tudjuk, hogy pontosan kiket. A rendezvényen résztvevő cégek véleményét is számításba vesszük, ők tudják, kik azok a fontos emberek, akikhez el akarják juttatni az üzeneteiket." Egyelőre tehát egyáltalán nem lehetünk biztosak benne, hogy a PC Guru – vagy bármelyik magyar játéklap – kijut a 2007-es E3-ra. Majd meglátjuk, kik és mennyire gondolnak fontosnak bennünket...

VIHAR UTÁNI TREND

Ezzel rá is térhetünk arra, milyen hatásai lesznek a megújult E3-nak. A kiállítók számára mindenképpen kedvezőbb lesz, ez tiszta sor, esetleg a nagyon kicsi cégeknek – akiknek még inkább a show-szerű figyelemfelkeltés állhat az érdekükben – nem felel majd meg. A picinek egyébként is gond lesz, ha a szervezők a nagy költségredukálás hevében túlságosan szűk körűre szervezik az eseményt. A legnagyobbat viszont kétségtelenül a játékok fogyasztói és a mindenféle rajongói oldalak készítői koppannak: talán számukra volt a leghasznosabb az E3 (menőzhettek a barátaik vagy rajongótársaik előtt), viszont ők azok, akiket biztosan nem fognak meghívni a következőkre. Az E3 megszűnése a többi hasonló rendezvényre is hatással lehet. A nagy kiadók jó eséllyel több saját, QuakeCon vagy Blizzcon-jellegű show-t rendeznek majd (ahol több beleszólásuk lesz a dolgokba, mint az E3-on), és a show utat talál majd egyéb rendezvényekre is. A lipcsei Games Convention, a Game Developers Conference és a Tokyo Game Show várhatóan felduzzad majd (bár a TGS-ről éppen hasonló pletykákat hallani, mint korábban az E3-ról – több nagy japán kiadó nem állított ki legutóbb, hasonló okok miatt), és a nem kifejezetten játéktémájú rendezvényeken – például az elsősorban képregényekkel foglalkozó ComicConon – is várható a játékszekciók megjelenése vagy erősödése. Szakmai oldalon valószínűleg kevesebb mozgolódás lesz, talán több üzlet köttetik majd a GDC-n (mert az E3-ra ki nem jutott kicsik oda vándorolnak), és a kifejezetten játékfejlesztői konferencia, a DICE is valószínűleg kap egy kis üzleti jelleget. Az élet tehát nem áll meg, és úgy tűnik, mindenki számára lesz megfelelő show vagy konferencia a játékiparban – hogy az E3 ezentúl nem a világ legnagyobb ilyen jellegű rendezvénye lesz, az voltaképpen részletkérdés. Megváltozását ésszerű üzleti érvek indokolták, és ha meghívnak a következőkre is, mi együtt tudunk élni vele – de azért persze nosztalgikus sóhajokkal idézzük fel régmúlt E3-ak booth babe-jeit...

Vele remélhetőleg még találkozunk a következő évek E3-ain...

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

SHERLOCK HOLMES

Hello!

Lenne egy kérésem. Megvan a Sherlock Holmes and the Secret of the Silver Earring. Az első pálya után, amikor a házában vagyunk, és a noteszt kell kitölteni, teljesen kifogy az angol tudásom, így ha kérhetem valami magyarosítást nem tudnátok feltenni a CD-re?

Köszi: Balázs

A múlt havi DVD mellékletünkön (2006/09) a teljes játék mellett fenn volt a honosító pakk is a Magyarítás könyvtárban...

Hello!

Egy kis segítséget szeretnék kérni: A múlt havi teljes játékban nem tudok tovább haladni a 2. részben, amikor az ügyvéd vidéki házában Noé bárkájára kell az állatokat felterelni. Kérlek, segítsetek! Előre is köszönöm

Kucsák Zoltán

A nappali sarkában felfedezhetsz négy rajzot, amelyek mindegyikén megbújik valamilyen állat. Nevezetesen: szarvas, medve, rák és sas. A szintén itt található játékgéphez (bohóc) szükséges pénzérmét a hálószobai logikai feladványnál kaphatjuk meg – minden sor és oszlop összege 55 legyen. A bohócból kiszedett cetlit elolvasva irány a széf. A kombináció pedig csak a fent nevezett állatok sorrendjéről árulkodik, amely a következő: rák, szarvas, medve, és végül a sas, tehát a többiek utána már bármilyen sorrendben felvonultathatók a bárkára.

PREY

Tisztelt PC Guru Team!

Remélem, tudtok nekem segíteni, elakadtam a Prey-ben! A mentés neve Hidden Allies. Az elejét meg tudom csinálni, de amikor kinyitom a fenti kapuféleséget (az elsőt), ott van négy épület, amelynek az aljából és a tetejéből valamilyen lézer jön ki! Három épületből ugyanolyan lézer jön ki, de a negyedikből másfajta! Gondolom mind a négynek ugyanolyannak kell lennie. A negyedik épületnél van három vezérlő micsoda, és mindegyik hangyás, azaz el van cseszve a monitoruk! A sasom mindig erre a három vezérlőre száll, és nem tudom, hogy mit kell csinálni!!

PoPey

A megközelítésed rossz volt, ugyanis a sugarakat kell kiiktatni, tehát a három ép állapotban lévőt kell a negyedikhez hasonlatossá tenni. Először szállj le az egyik platformján, gyalog, szellem módban menj át az erőtéren, és belülről kapcsold ki az erőteret. Kézifegyverrel, vagy a hajóval lődd szét az épület frontján látható ablakféleséget (ez egy takaró rács, pont a hajóplatformmal szemben), majd ha ez megvan, akkor a hajó vonósugarával (másodlagos tüzelési mód) a keletkezett résen ki tudod húzni a kéken világító energiacsatolót. Dobd csak le az akna mélyére. Ezt a műveletsort, mindegyik ép állomáson játszd el.

Hello Guru team!

Tudnátok segíteni egy gémben? A PREY-ről van szó. Eljutottam az Overgrown nevű pályára, és ott van két szellemgyerek. Őket nem tudom sehogy sem kinyírni, én pedig mindig elvérzek. Azon a részen, hogy lehet továbbjutni!?

Előre is köszi, hűséges olvasó és előfizető:

Perger József

A szellemkölyköket sebzik a hagyományos fegyverek, de újratermelődnek, és ezért tűnhet kilátástalannak a helyzet. A terem közepén van egy emelvény, tőle balra egy kék fénysorral keretezett lezárt ajtó. Ha a kislányok első hullámát legyilkolod, akkor ez az ajtó résnyire megemelkedik, s becsusszan pár újabb rosszcsont, ha ezt a pár szellemet is szitává lövöd, no akkor már átférsz a résen, s innentől nyúlcipő!

GRAW

Sajnos úgy néz ki, hogy elakadtam a Ghost Recon Advanced Warfighter-ban. A 2. Misszió 6. mentéspontjánál, amikor is biztosítanom kellene az Amerikai nagykövetséget, nem tudom, mi a teendő!? Ha közel akarok menni az épülethez, figyelmeztet a játék, hogy elhagyom a küldetés területét.

Segítségét előre is köszönöm!

Üdvözlettel:

Vecseri Ádám

Mielőtt a követséghez mennél, légicsapást kell kérned a környéken rejtőző két mobil, légvédelmi egységre (lánctalpas járművek). A műholdas képen is kivehetők megfelelő nagyítás mellett, persze nem könnyen. Az egyik egy toronyház mélygarázsának lejárójából lóg ki a térkép legmesszebbi pontján (géppuskafészek a közelben), míg a másik a kiindulási helyszíntől jobbra előre, egy szűk mellékutcában, az épület teraszáról könnyen felderíthető (ott parkol előtte).

HITMAN: CONTRACTS

Kedves PC Guru Team!

Segítséget kérnék a Hitman: Contracts című játékban a Meat King's pályához. Hogy kell megcsinálni Silent Assassinra?

Előre is köszönöm!

Petya

A hűtőkocsiban vedd fel a hentes-szerkót, és minden fegyvert parkolj le ide, ne vigyél magaddal semmit. A szentélyben küldd el a bárdos embert, és szedd fel a halott lány karját. Irány le az öltözőbe, és átcserélni a ruhát a felszolgálóéra. Ekkor kapsz egy üzenetet, hogy az ügyvéd úr már várja az ópiumadagját. A pultról szedd fel a pipát, vidd be, és tedd le az asztalra, ha az ügyvéd úr már elszállt, szedd össze a motyóit. A WC-ben találsz lőszert a hangtompítóshoz, de előtte öltözz vissza a hentesruhába. Hamarosan az illemhelyre megérkezik az ügyvéd, a testőrt kijátszva lődd szépen fejbe. Ezután a konyhát meglátogatva, megbíznak, hogy vigyél hamit a Húskirálynak, ergo a csirkébe rejtsd el a pisztolyt, és innen már egyértelmű.

VAMPIRE: TM-B

Kedves PC Guru!

A Vampire: The Masquerade – Bloodlines-szal kapcsolatban írok. A vámpírvadászok pálya végén vagyok, a professzorral menekülök kifelé, a bomba visszaszámol, elérek a csónakhoz, töltene befelé a következő pálya, és a játék egyszer csak kidob. Tudom, hogy van egy patch erre a problémára. Elárulnátok hogy melyik az!?

Kérlek írjatok.

Révész Krisztián

A legújabb, nem hivatalos patch letölthető innen: tinyurl.com/fueeq, ez biztos javítja. Egyébként, ha nem szeretnél patchelni, akkor konzolból is megoldható a dolog: ha Nosferatuval játszol, akkor a changelevel2 la_hub_1

sewer_map_landmark, illetve ha bármelyik másik klánnal, akkor a changelevel2 la_hub_1 taxi_landmark parancs átrepít a soron következő pályára, csak még a csónak elérése előtt írd be.

TOMB RAIDER: LEGEND

Tisztelt guruk!
Szeretnék segítséget kérni a Tomb Raider Legendhez. Azon a pályán akadtam el, amikor újra Bolíviába megyek, és akkor már megvan az Excalibur. Kinyírom a katonákat, és Amanda pasiját. Bocsánatot kérek Amandától, és előhívja azt a fura szörnyet megint. Hogy kell megölni a szörnyet?
Előre is köszönöm!
Márk

Arra gondolom, rájöttél, hogy az Excaliburral kell „lőni", amíg el nem fogy az energiája és össze nem roskad. Ilyenkor szaladj oda, és ne a támadás gombbal, hanem az „E" billentyűvel szúrd le.

FIFA 2005

Hi Guru Team!
Megtudhatnám, hogy a FIFA 2005 SP-hez vannak-e olyan MOD-ok, mint pl. a magyar bajnokság? Ha vannak, légyszi írjátok meg a linket, ahonnan le tudom tölteni.
Előre is köszöni hű olvasótok: EveE

Igen vannak. HSP (HUNGARIAN SUPER PATCH) néven fut a magyar bajnokságot tartalmazó patch. A www.fifahungary.com oldalon a letöltések menüpont alatt a FIFA2005/HSP szekcióban megtalálod.

OUTCAST

Csáttok Gurus fiúk és lányok!
Az Outcast nevű játékban szeretném valakinek a segítségét kérni. Valamelyik furcsa nevű pályánál (ahol van a sárkány, a Gorgó, vagy mi az istennyila), megtaláltam mind a négy nyikorgó kulit, és valami golyót elgurítottam, szóval a várba kell még egy nagy kulcs vagy mi... A sárkányt kinyírtam.
Légyszi, segítsetek rajtam.
Kösz:
Rangerry!

Ez talán a Motazaar pálya lehet, ahol a zenélő csöveket kell összegyűjteni, de nem szeretnék találgatni, így javaslom DVD mellékletünk végigjátszás szekcióját, ahol a témából remek értekezésünk van.

SONIC HEROES

Hello PC Guru team!
Megvan a Sonic Heroes. Meg tudnátok mondani, hogy kell feloldani a legutolsó főellenfelet? Ha ehhez az kell, hogy végigvigyük a történetet, és a mellékküldetéseket, akkor tudnátok mondani valahonnan 100%-os mentést?
Előre is köszi
Balázs

Minden csapattal végig kell tolni a játékos, és begyűjteni a hét Chaos Emeraldot, csak úgy lehet unlockolni. Sajnos 100%-os mentést én sem találtam, cheat pedig biztos nincs hozzá...

ULTIMATE SPIDER-MAN

Hello PC Guru!
Az Ultimate Spider-Man-nel van problémám. Már végigjátszottam, most a tokeneket gyűjtögetem, és majdnem mind megvan, már csak a kérdőjelesekből van hátra hat db. Azt szeretném megtudni, hogy nincs valamilyen térkép, amin rajta vannak, úgy, mint a Vice Cityben?
Előre is köszi.
Hű olvasótok:
Dávid

De igen van. Kövesd a linket: tinyurl.com/kjrp8

OBLIVION

Sziasztok!
Az lenne a gond, hogy Anvilban vettem egy házat, és elég romos, szóval az lenne a kérdésem, hogy lehet-e bele bútorokat venni , és ha igen, akkor hol?

EGNYÍLT MÁSODIK ÜZLETÜNK!!!
036 Budapest, Kolosy tér
ajos utca 47./A
a 6 -os, 60-as, 86-os
buszok megállójában)
EL: 1/242-00-83
yitva: H-P: 9-19
Szo: 10-16

MagiComp®

www.magicomp.hu - info@magicomp.hu

1054 Budapest,
Bajcsy-Zsiliszky út 60
(Báthory u. sarok, trolimegálló)
TEL: 1/373-05-82
20/538-55-46
30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20
Szo: 10-16

3 Három
a magyar igazság
Hamarosan megnyitjuk újabb üzletünket...

CD-DVD POLÍROZÁS
Ha újra olvasni szeretnéd öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk, akár meg is várhatod!
5 perc alatt kész!

990 FT
CD-DVD POLÍROZÁS

Processzorok	bruttó
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	18.240
Athlon64 3500+ (S.939) OEM	21.588
Athlon64 3800+ (S.939) OEM	25.800
Celeron-D LGA 2.5GHz BOX	10.950
Celeron-D LGA 3.0GHz BOX	15.120
Dual P4 LGA 2.8GHz 2x1MB BOX	32.160
Dual P4 LGA 3.4GHz 2x2MB BOX	47.880

Videokártyák	bruttó
AGP ATi 9600Pro 128MB HIS	17.988
AGP GF 6600 256MB	21.360
PCIE ATi X1300 128MB	12.600
PCIE ATi X1600Pro 256MB ASUS	27.360
PCIE ATi X1600Pro 512MB ASUS	30.240
PCIE GF 6600GT 128MB Captiva	23.988
PCIE GF 6600GT 256MB ASUS	35.400
GF 7600GT 256MB ASUS	47.400
GF 7900GT 256MB ASUS	75.000

TV-Tuner kártyák	bruttó
Pinnacle PCTV Stereo XE Pro	6.600
Leadtek Tv2000 Expert	12.900
Hauppauge WinTV FM	13.950

Szoftverek	bruttó

Memóriák	bruttó
400MHz 512/1GBSamsung 2év	13.200/24.600
400MHz 512MB Kingston 5év	14.970
400MHz 512MB Corsair 5év	15.150
PenDrive 1GB/2GB	5.400/9.990
CompactFlash 1GB/2GB	7.500/14.988
MMC 256MB/512MB	2.988/4.260
XD Olympus: 512/1G	9.500/12.300

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (16M) 250/300	18.990/23.400
Maxtor (SA2) 200/250	17.100/19.200
Maxtor (SA2-16M) 300	23.520
3 év gar. Sams. 80(2M)/160(8M)	10.980/14.880
3 év gar. Sams. (8M) 200/250	19.188/23.760
3 év gar. Sams. (SATA2) 160/250	15.120/19.680
3 év gar. Sams. (SATA2) 300	24.180

Apple	bruttó
Mac Mini 1,5GHz Intel Core Solo	175.500
Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	235.200
iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	359.988
iPod nano 1GB / 2GB	44.400/61.800

Alaplapok	bruttó
ASUS A8N SLI Prem. / SLI SE	33.300/18.180
ASUS A8V-VM / A8N5X	13.9200/18.180
ASUS P5P800VM / P5GVMX	14.640/19.800
Gigabyte (2év):K8U/K8NS	11.940/12.150
Gigabyte (2év):K8VM/K8NE	12.240/15.198
GigaByte (2év) K8U939/K8N51	11.100/17.988
GigaByte (2év) K8NF9 Ultra	22.200
GigaByte (2év) 8I865G/8NSLI	14.640/20.598

Optikai meghajtók	bruttó
DVD-ROM: LG / Toshiba	4.320/4.320
DVDRW ASUS 1608 P3S	9.840
DVDRW LG H10N fehér/fekete	8.190/8.580
DVDRW LG H20L fehér / fekete	9.000/9.360
DVDRW NEC 4571 fehér/fekete	9.150/9.240
DVDRW Pio. 111D fehér/fekete	9.360/9.840

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fekete / színes	1.650/3.498
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP C6656 / C6657 / C6658	4.398/6.990/5.280
HP toner Q2612 orig. / utángy.	14.700/10.980

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

A másik kérdés a HeroesV-tel kapcsolatos: a HeroesIV-ben szét lehetett választani az egységeket, itt is szét lehet?

A játék egyetlen olyan ingatlanját sikerült kifognod, amit nem lehet bebútorozni. Ez a szellemjárta ház sajnos ilyen, egyébként más városokban mindig találhatsz egy lakberendezőt (kereskedőt), akinél az adott városi ingatlanhoz vásárolhatsz bútorokat, mint mondjuk Bravilban Nilawen. Egyébként, ha az anvili házban a szelleműzési mellékszálat megcsinálod (kezdetnek tölts egy éjszakát az emeleti hálóban), akkor kipuccosodik a kéró. A HeroesV-ben is szét lehet választani az egységeket, vagy Shift+balklikk, és áthúzod egy másik slotba, vagy Shift+balklikk kétszer és akkor egyesével pakolgathatod őket.

Hello Guru!
Kaptam Jauffre-től egy olyan küldetést, hogy Spies, és nem tudom megcsinálni.
Légyszi segítsetek.
Előre is kösz.
Sebi

Először beszélj a Cloud Ruler Temple-ben Stefannal, az őrparancsnokkal, Ő elmondja, hogy Runestone-nál (a templomhoz vezető út mellett) bujkálnak gyanús alakok. Ezeket legyilkolod, és kiderül, hogy az egyik Mythic Dawn ügynök a néhai Jearl nevezetű brumai. Szedd össze a motyóit, különös tekintettel a háza kulcsára. Majd beszélj Brumában, a Great Hallban, Captain Burd-del, és menj Jearl házához. A házban a földön nyisd ki a csapóajtót, szedd fel a Jearl's Orders-t (a Mythic utasításai Jearl számára), és ezt a bizonyítékot vidd el Jauffre-nek...

Hi Guru!
Lenne egy pár kérdésem az Oblivionnal kapcsolatban!
1. Az arénába nem tudok harcolni, mert nem elég magas a rangom, de nem tudom, hogy miként léphetek magasabb rangra!
2. Nem találom a Garden of Dareloth-ot! Légyszi, mondjátok el részletesen, hogy hova kell menni, mert miután leültettek rablásért, nem kerestek meg a tolvajok, és koldusokat meg nem találtam!
3. A Dark Brotherhood-ba beléptem, elmentem a megjelölt fogadóba, eltettem láb alól Rufiot, aztán elmentem az elhagyatott házhoz, és nem tudom, hogyan tovább, mivel a ház ajtaja zárva, ha meg a ház mögött lévő kútnál próbálkozom, kiírja, hogy nincs kulcsom!
Válaszokat előre is köszi:
D@veszka

1. Az arénában van egy nő (Ysabel), vele kell beszélni, ő adja a magasabb rangot.
2. A kikötőben van. Ha beérsz, fordulj balra, majd a falban lesz egy lépcsős bejárat, megint balra, ott is menj be, és ott megint fordulj balra, amíg be nem érsz egy kertbe. Éjfélkor menj.
3. Miután megölted a fickót, aludnod kell, és akkor jelenik meg megint a küldött, aki elmondja a jelszót. Néhány városban, templomokban nem jelenik meg, úgyhogy a legjobb, ha a városon kívüli fogadóban alszol.

Sziasztok!
Az Oblivionnal kapcsolatban szeretnék segítséget kérni: elakadtam annál a küldetésnél, ami Chorrolban a „Canvas the Castle" néven fut. Bizonyítékokat kéne keresni, de nem tudom hol, meg persze meg kéne találni az ellopott festményt.
Előre is kösz, ha tudtok segíteni.
Réka

Beszélj az összes szemtanúval (Bittneld, Laythe Wavrick, Chanel, Orgnolf, Orok-gra-Ghoth). Aztán Chanel, a szakácsnő szobáját keresd meg, és kutasd át. A talált festőfelszerelés mutatja majd, hogy jó nyomon jársz. Beszélj újra a szemtanúkkal. A nyugati toronynál (West Tower) látták ólálkodni anno Chanelt, hát fésüld át azt a területet is. A ládák mögött találsz egy csapóajtót, ott pedig egy festményt. Beszélj újra a szemtanúkkal. Az ebédlőben látták a bűntény estélyén a szakácsnőt, nosza vizsgáljuk meg. A szőnyegen lévő festékfolt az utolsó bizonyíték, szembesítsd vele Chanelt, és már kapod is a beismerő vallomását.

HEROES OF M&M V

Sziasztok!
Van egy kis gondom, elakadtam a Heroes5-ben méghozzá itt: The Queen/The Trap. Na, itt valahogy találkozni kéne Alaron seregével, de az hol van? A várat elfoglaltam, felépült teljesen. A hídon nem lehet átmenni, mert azt lerombolták. Körbejártam már az egész területet, de nem tudtam rájönni, mit kell csinálni.

Nem most akarom abbahagyni a játékot, mert szerintem egész jó, úgyhogy please help!
sanyi

A hídon csak úgy lehet átkelni, ha Nálad van a Boots of Levitation (lebegő cipellők), ezt pedig a föld alatt kell keresned. Menj a lejárathoz (délre), és irány az alvilág, ha kipucolod a viszonylag kis méretű barlangrendszert, egy kriptában megtalálod a cuccot.

ARX FATALIS

Hali Guru!
Lenne egy kérdésem az Arx Fatalis-szal kapcsolatban. Ott tartok, hogy meg kell szereznem a Shield of Ancients-t, de a megelőző teremben nem tudom a kőlapok kombinációját. Kérném a segítségeteket. Wraith

A sírcsarnok körül 6 kisebb szoba helyezkedik el, mindegyik padlóján látható egy-egy jel (pont olyan, amilyen a nálad lévő rúnaköveken van), ezeket írd fel valahová, méghozzá úgy hogy a központi teremhez viszonyított pozíciójukat megjegyezd. Ugyanis a 6 jel, értsd a szimbólumok termenkénti helyzete adja a kövek elhelyezésének megoldását...

KOTOR

Hello Guru Team!
A Star Wars: Knights of The Old Rebublic-kal volna problémám. Már végignyomtam, de ezt a két küldetést nem sikerült. A Tarison egy Rukil nevű öreg azt kéri, hogy keressek meg neki 3 adattárolót. Hol vannak ezek? A másik a Kashyyykon van, ott az alsó szinten megkér egy vuki, hogy keressek meg egy eltűnt vukit. Hol lelem őket? Előre is kösz a segítségeteket!
Revan

1. Az első napló annak a növendéknek a hullájánál volt (vadvidék, ÉNY, három oszlop közelében), akinek a keresésével az öreg bízott meg. A maradék két naplót (adattárolót), az Undercity alsó csatornarendszerében két eldugott kis szobában keresd. Az egyik az északi bejárattól délnyugatra haladó folyosó első, keletre nyíló helyiségében, a másik a térkép legkeletibb termében található.
2. Rorworr hulláját – mert megboldogult szegény pára – megtalálod Jolie háza és a Czerka tábor között.

FABLE

Szeva PC Guru!
Lenne pár kérdésem a Fable-lel kapcsolatban:
1. A Bronze Gate előtt van egy láda, ebben van egy Daemon Warrior Helm. Ennek van-e több része (mellvért kesztyű stb.)?
2. Ha gonosz vagy, hogy tudsz feleséget keresni, mert ha adok neki valamit, akkor azonnal azt mondja, hogy: Sorry i failed to get that!
3. A Daemon Warrior Helmnek van-e „jó" fajtája?
Üdv: Tamás

1. Nincs, csak a sityak van.
2. Én egy „jólfésült" karival vittem végig, természetesen magasról téve a monogámiára, így ezt nem tudom...
3. Igen. Holy Warrior Helm néven fut, és Lost Bayben van, egy kincses ládában. ■

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

GIGABYTE GeForce 7900GT
256MB 256bit, PCI-E, 2xDVI
76.900 Ft

AMD X2 4400+ CPU
Socket AM2, Dual Core, 2x1MB
66.300 Ft

Intel Core2 Duo 1.86GHz
Socket 775, 2MB cache, BOX
51.900 Ft

G-STYLE N521U
Intel P4 1.7GHz, 512MB DDR
60GB HDD, DVDRW, WLan
209.900 Ft

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól! **A feltüntetett árak bruttó árak!!!**

AMD Athlon64 3200+
Gigabyte K8NF9 alaplap
AMD A64 S939 3200+ processzor
512MB DDR Kingmax memória
Gigabyte 7600GS 256MB VGA
1,44 FDD
LG H10 DVDRW
160GB Samsung SATAII HDD
Codegen 6069L ház, 300W táp
112.970 Ft

AMD Athlon64 AM2 3500+
Gigabyte M55plus-S3G alaplap
AMD A64 3500+ AM2 processzor
2x256MB DDR2 533Mhz brand mem
Integrált geforce 6100 VGA
1,44 FDD
LG H10 DVDRW
200GB Samsung SATA HDD
ASUS 350W ATX táp
ASUS TA581 ATX fekete ház
98.700 Ft

AMD Athlon64 X2 4200+
Gigabyte K8NF-9 ultra alaplap
AMD A64 X2 S939 4200+ processzor
2x512MB DDR Kingmax memória
Gigabyte 7600GT 256MB DDRIII VGA
1,44 FDD
LG H20L LightScribe DVDRW
300GB Maxtor SATAII HDD, 16MB cache
LC Power 7012 SD hő/fan lcd kijelzős ház
LC Power 420W PFC táp, 14cm fan
198.500 Ft

Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8I945PL-GE alaplap
Intel Pentium4 3GHz 2MB cache
2x256MB DDRII 533Mhz brand mem
Gigabyte 7300GT 256MB PCI-E VGA
1,44 FDD
Pioneer 111D DVDRW
Samsung 200GB SATAII HDD, 8MB c
ASUS 350W ATX táp
ASUS TA581 ATX fekete ház
133.180 Ft

Intel Core2 Duo 1.86GHz
Gigabyte 965P-DS3 alaplap
Intel Core2 Duo 1.86GHz, DualCore, 2MB
2x1024MB Kingmax DDRII 667Mhz
Gigabyte ATI X1800XL 256MB DDRIII
1,44 FDD
NEC 4571A DVDRW
Maxtor 300GB SATAII HDD, 16MB
Chieftec 400W ATX táp
Gigabyte Aurora Alu Ház
284.592 Ft

SILICIUM PC
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

2006. augusztus 17-i árak! Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenttartjuk!

TFT	
17" i-MAX LM17mx, 8ms, 500:1	40.920 Ft
17" Viewsonic ve710s, 8ms, 500:1	55.300 Ft
17" ACER1717AS, 8ms, 500:1	49.900 Ft
19" i-MAX LM19ED, 8ms, 700:1	55.300 Ft
19" Acer 1916s, 12ms, 500:1	58.800 Ft
19" Samsung 940BF, 2ms, 700:1	96.300 Ft
Videokártya	
Gigabyte 7600GT 256MB, PCI-E	48.600 Ft
Gigabyte 7600GS 256MB, PCI-E	29.800 Ft
Gigabyte 7300GT 256MB, PCI-E	23.300 Ft
Gigabyte X1800XL 256MB, PCI-E	72.400 Ft
Gigabyte X1600XT 256MB, PCI-E	39.390 Ft
Gigabyte X1600PRO 256MB, PCI-E	26.500 Ft
Egér / Gamepad	
Logitech Cordless RumblePad II	10.170 Ft
Logitech G5 laser mouse	17.000 Ft
Logitech LX7 cordless optical mouse	8.500 Ft
Memória	
512MB 400MHz Kingmax, CL2.5	12.700 Ft
512MB 667MHz Kingmax DDR2	11.000 Ft
512MB 800MHz TwinMOS DDR2	18.800 Ft
Winchester	
74GB WD Raptor SATA 8MB 10000RPM	39.300 Ft
200GB SAMSUNG SATAII 8MB 7200RPM	17.400 Ft
300GB MAXTOR SATA 16MB	24.600 Ft
Alaplap	
Gigabyte K8NF-9 Ultra, S939	21.700 Ft
Gigabyte M57 SLI-S4 (AMD AM2)	38.750 Ft
Gigabyte M55plus-S3G (AMD AM2)	24.490 Ft
Gigabyte 965P-DS4 (Intel Core 2 Duo)	45.000 Ft
Gigabyte 8I945PL-GE, S775	19.700 Ft
Ház / Táp	
Gigabyte Aurora aluminium ház	27.590 Ft
Asus T581 350W Fekete Alu előlap	11.340 Ft
LC Power 7012SD hő és fan kijelző	7.800 Ft
Chieftec 400W táp,12cm, APFC	11.940 Ft
Chieftec 450W táp,12cm, APFC	14.280 Ft
LC Power 550W táp,14cm,APFC	9.840 Ft
Hűtő	
Zalman CNPS9500 LED	12.790 Ft
Zalman Fatal1ty V7 VGA hűtő	8.940 Ft
Zalman Fatal1ty FSC-77 cpu hűtő	12.000 Ft
Zalman VF700CU VGA hűtő	6.590 Ft
Gigabyte 3D Galaxy Vízhűtő rendszer	27.450 Ft
Processzor	
Intel P4 3Ghz S775 2MB 64bit BOX	40.300 Ft
Intel P4 3.4Ghz S775 2MB 64bit BOX	49.200 Ft
Pentium D 3.2Ghz 2X2MB D. Core BOX	46.990 Ft
Intel Core2 Duo 2.4GHz Dual Core BOX	86.790 Ft
AMD A64 3700+ S939 1MB OEM	23.200 Ft
AMD Athlon X2 3800+ Dual Core BOX	43.130 Ft
AMD A64 3200+, Socket 939 OEM	19.900 Ft
AMD A64 3500+, AM2 BOX	24.700 Ft

BONYOLULT KÉRDÉSEK – ÉRTHETŐ VÁLASZOK

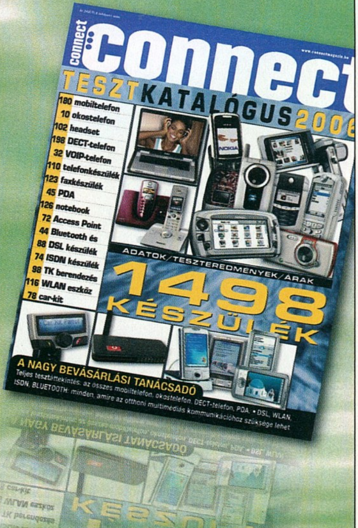
PDA-k

Navigációk

Notebookok

Mobiltelefonok

www.connectmagazin.hu



TELEKOMMUNIKÁCIÓ FELSŐFOKON

First Samurai, Last Ninja, Shinobi, és még sorolhatnánk – a távol-keleti témák nemcsak a filmvilágban, de a játékiparban is régóta bőséges ihletforrásként ismertek, bármilyen műfajról legyen is szó. Engedtünk a kísértésnek, és Jade Empire-előzetesünk kapcsán errefelé orientálódott nosztalgiarovatunk. Orientálódott, ééérted…

Ezzel játszottunk…

...5 éve:

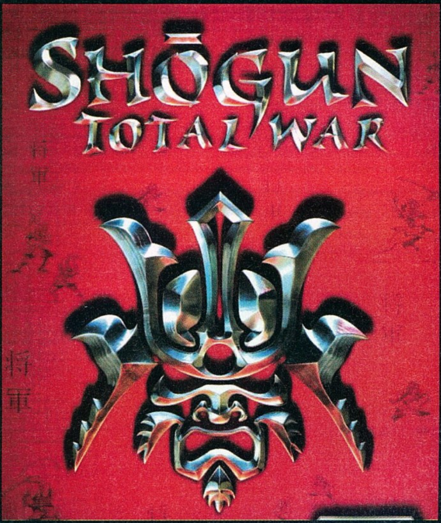
Shogun: Total War

Éppen öt éve, hogy a remek Shogun Warlord Editionje (az alapjáték + a Mongol Invasion kiegészítő egyben) megjelent, elindítva a Creative Assembly cég Total War szériáját, ami a Medieval: Total War után idén a Rome: Total Warban folytatódott. A stratégiai játékok egyik legnépszerűbb sorozatának védjegyévé vált a kétszintű játékmenet: a játékos a politikai térképen diplomáciai dolgait és az erőforrások menedzselését intézhette, a 3D-s harctérben pedig hatalmas, méretarányos seregeket irányíthatott bármikor szüneteltethető real-time módban. Ezt a monumentalitást először a Shogunban csodálhattuk meg, amely a középkori Japán hadurainak balhéit dolgozta fel történelmileg hű körítéssel, térképszerkesztővel és minden egyéb technikai finomsággal. Távol-keleti környezetben a mai napig a legjobb stratégiai játék.

...10 éve:

Double Dragon

A Double Dragon-széria rovatunk kakukktojása, mert New Yorkban játszódik, viszont annyira keleti, amennyire csak lehet. A játék története szerint posztapokaliptikus környezetbe helyezett nagyváros kínai negyedében a bűn uralkodik, és két, keleti harcművészetekben járatos testvér indul útnak, hogy rendet tegyen, miközben némi bosszúállás-motívum, elrabolt nő és egy kínai talizmán is bonyolítja a cselekményt. Az oldalnézetes verekedős játék a játéktermek sztárja volt, de Commodore-on és konzolon is szépen aratott. Öt rész készült belőle, aztán 10 éve kijött Playstationre egy újabb játék Double Dragon néven. Ebben a sztori háttérbe szorult, a „megyek és ütök” játékmenetből pedig kimaradt a „megyek” rész, az alkotók ugyanis egyszerű Mortal Kombat-klónná redukálták a korábban korrekt kalandelemekkel rendelkező sorozatot. A játék azért így is szépen helytállt – legalábbis sokkal jobban, mint a belőle készült Double Dragon-film, amit Mark Dacascos és Robert Patrick (a T1000-es a Terminátor 2-ből) azóta is igyekeznek elfelejteni…



...15 éve:

Heart of China

Természetesen keleti ihletésű kalandjáték is rengeteg készült, mind közül talán az 1991-es Heart of China a legemlékezetesebb. A klasszikus point'n'click játék amolyan Indiana Jones-másolat volt, első világháborút megjárt pilóta főhőssel, '30-as évekkel, egy báró elrabolt lányával, hongkongi rosszfiúkkal, és minden olyannal, ami egy klasszikus ponyvaregényre emlékeztet.

A remek történettel és jól kidolgozott karakterekkel rendelkező Heart of China annyiban is különleges volt, hogy még bőven a CD-ROM-ok elterjedése előtt animált élő szereplőkkel tette élethűbbé a környezetet. A különleges látványvilágot és a mai napig felejthetetlen játékélményt egyetlen csúf hiba árnyékolta be: a cselekmény nagyon rövid volt, így a programot pár óra alatt végig lehetett játszani, az egyszeri játékos pedig kissé csalódottan állt fel a székéből, hiszen ebből a remek interaktív kalandfilmből pár hét is kevés lett volna.

...20 éve:

Bruce Lee

Hogy Bruce Lee mekkora legenda volt, azt az is jelzi, hogy húsz éve, a VHS-korszak virágzásakor A, mint Apple-től Z, mint ZX Spectrumig minden valamirevaló játékplatformot meghódított. A Datasoft által fejlesztett ügyességi játék (nekik köszönhettük az Annals of Rome-ot is, szégyenlistájukon pedig a Dallas Quest szerepel) azért játékmenetének is köszönhette a sikert: minden szempontból ideális kihívás volt a platformjátékok szerelmeseinek. Címszereplőnk halálos csapdákat kikerülve, ninják és szumóbirkózók hulláin át gázolt a főellenfél felé, az ember pedig újra és újra megpróbálta végigvinni a progit, mert a készítőknek sikerült úgy bekalibrálniuk a nehézségi fokot, hogy nagyon kínkeservesen, de egy szuszra végig lehetett játszani a Bruce Lee-t, garantálva a katarzist. Az aranyosan primitív, rajzfilmszerű grafika már csak hab volt a tortán.

ITmédiaBOLT

Több legyet egy csapásra!

- Lapkiadónk valamennyi aktuális és régebbi kiadványa megvásárolható!*

- Fizessen elő egyszerűen és gyorsan magazinjainkra!
- Legyen az elsők között, akik hozzájutnak a legfrissebb számítástechnikai magazinokhoz!
- Vegye át előfizetett példányát boltunkban!

Jöjjön el hozzánk Ön is! Megéri!

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a MagiComp üzletében)
Tel.: (1) 374-0322, Fax: (1) 888-3499
Nyitva: hétfőtől péntekig: 8–20, **szombaton: 10–16**, vasárnap: zárva

*Egyes régebbi lapszámok csak korlátozott mennyiségben vagy készlet hiányában egyáltalán nem kaphatók!

Computer Panoráma · CHIP · IT-BUSINESS · PC GURU · PLAY!

aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

írta · Galopp, Kremo

APPLE MIGHTY MOUSE

Farok nélkül

A vezetéknélküli egéren négy programozható gomb és a Scroll Ball segíti a munkát

Mighty Mouse-t láthatóan nem viselte meg túlságossan, hogy elvesztette a farkát

Az Apple bemutatta többgombos egere, a Mighty Mouse legújabb, Bluetooth technológiára épülő, vezeték nélküli változatát. Az új, vezeték nélküli Mighty Mouse megbízható csatlakozást tesz lehetővé a Mac számítógépekhez, és az optikai egereknél mintegy hússzor nagyobb érzékenységet biztosít, többféle felületen is. A vezeték nélküli Mighty Mouse négy függetlenül programozható gombot és egy tetszőleges irányba pörgethető Scroll Ball golyót is kínál.

Az új, vezeték nélküli Mighty Mouse egy Bluetooth 2.0 specifikáció szerinti többgombos egér, a felhasználó által szabadon konfigurálható gombokkal. Egybefüggő, sima borítása négy szenzort rejt, melyek elsődleges vagy másodlagos gombokként működhetnek, így szabadon hozzárendelhetők a Mac OS X programok egyes funkcióihoz. A Scroll Ball segítségével nem csak függőleges, de vízszintes és átlós irányban is lehet a dokumentumokat pörgetni.

Az új, vezeték nélküli Mighty Mouse formája egyaránt kényelmes bal- és jobbkezes felhasználók számára.

ASUS V80

A V80-an ára egyelőre nem ismert, de várhatóan nem lesz túl drága

Az ASUSTek bemutatta új négysávos (GSM 850/900/1800/1900) mobiltelefonját, mely a V80 névre hallgat, és melyet a gyártó a jelenlegi piac egyik legvékonyabbjaként szeretne futtatni. Erre meg is van minden esélyük, hiszen a készülék 101 x 44 x 16 mm méretű mindössze.
Kicsiny mérete ellenére szolgáltatásokban nem szűkölködik, bár igaz, hogy a 3G az bizony kimaradt belőle, így csak a 10-es osztályú GPRS segítségével böngészhetünk a világhálón. Ha tovább nézzük a jellemzők listáját, láthatjuk, hogy a pénzünkért kapunk egy 2 colos, 176*220 pixel felbontású, 260 ezer szín megjelenítésére képes kijelzőt, valamint 2 Mpixeles kamerát is. Ez utóbbit kiegészíti a villanófény, az autofókusz, valamint a makró-mód, mely segítségével 10cm-ről is készíthetünk fényképeket. Kapunk még egy 1000 név tárolására képes telefonkönyvet, fejlett szervezőfunkciókkal rendelkező naptárat, FM-rádiót, MP3-lejátszót, MPEG4 formátumban felvenni képes kamerát, és mindemellett újításként az egyre terjedőben lévő QR-kód olvasó alkalmazást is.
A telefon USB-porton, vagy Bluetoothon keresztül is csatlakozhat gépünkhöz, valamint támogatja a sztereó vezeték nélküli fülesеket is, így utazgatás közben még kényelmesebben hallgathatjuk kedvenc zeneszámainkat, melyeket az 55 Mbyte-os memóriában, vagy a miniSD memóriakártyán tárolhatjuk. A készülék 750mAh kapacitású Li-Ion-os akkumulátora 5 órás beszélgetési időt biztosít.

Tsukumo N170

Kifejezetten a játékok kedvelőinek szánja új felsőkategóriás laptopját a Tsukumo cég, az új japán eszköz N170-802D típusszámmal jelenik meg. Az újdonság szíve egy 1,83 GHz-es Intel Core Duo T2400-as processzor. A nem éppen pehelykönnyű izomgép, mely 3,8 kg-ot nyom, igen jó adottságokkal rendelkezik. Memóriája 1 GB DDR2-es típus, mely mellé Mobile Intel 945PM Express chip is párosul. A háttértárolója ugyan nem túl nagy, de elegendő a maga 80 GB-jával. A kijelző meghajtásáért egy NVidia Quadro FX 2500M típusú grafikus vezérlő a felelős, mely a Splendid Video Intelligence technológiával párosulva (kép)zajmentes mozgóképeket ígér. A kijelző 1920 x 1200 pixel felbontású, 17 colos TFT. A vezeték nélküli kapcsolódási lehetőségek közül a bluetooth és a 802.11 a/b/g WLAN szabványokat ismeri a gép. A manapság alapfelszereltségnek számító kártyaolvasó interface itt egy „hét az egyben" verziós megoldás, mely megküzd az SD, MMC és Memory Stick típusokkal elletve ezek változataival is, úgy mint mini miniSD, RSMMC, Memory Stick Pro és Duo. A csatlakozókkal sem spóroltak a japánok, van USB 2.0, IEEE1394 port, S-Video kimenet, VGA port, ExpressCard 34/54 és mini PCI bővítő hely is. A készülékbe belefért még egy Super-multi DVD meghajtó is. A 397 x 294 x 44 mm-es laptop már idén augusztusban forgalomba került mintegy 1800 eurós vagyis kb. fél millió forintos áron...

4GB Samsung SDD

A Samsung egy újabb SSD technológiájú memóriát mutatott be. Az SSD a Solid State Disk rövidítése, a bemutatott memória pedig 4GB méretű. Az új SSD memóriát elsősorban a Microsoft készülő operációs rendszerét futtató asztali PC-khez és laptopokhoz ajánlja a cég, mivel támogatja az un. Windows ReadyBoost technológiát, mellyel lehetőség nyílik az oprendszer flash memóriáról való betöltődésére. Természetesen nem csak az oprendszer, de egyéb programok és adatok tárolására is alkalmas a memória. Az SSD memóriák alapvetően NAND technológiájúak, fő céljuk a HDD-k szerepének átvétele, ám méretük ezt egyelőre nem teszi teljes mértékben lehetővé, így ez az SSD memória csak másodlagos szerepet kíván betölteni. Az mindenesetre biztos az SSD memóriák mintegy 25x gyorsabbak, mint az átlagos HDD-k, így például bootoláskor vagy egy program betöltésénél rengeteg időt képes megspórolni nekünk. Másik előnye ennek a teljesítménynövelő kiegészítő memóriának, hogy a beépítése igen egyszerű, hisz bárhova elhelyezhető egy alaplapon, és becsatolható a rendszerbe ATA porton keresztül. Ez a flash memória támogatja a DRAM-ot is, ami további előnyt jelent Windows Vista esetén. Mivel a Vista automatikus tömörítést használ és a ReadyBoost meghajtón tárolja az adatokat, így ez a 4GB-os memória a gyakorlatban ennek dupláját, vagyis 8GB-ot jelent a felhasználóknak. A memória természetesen Vista nélkül is felhasználható lesz, akár önálló meghajtóként is.

A Samsung SDD-vel adott esetben jelentősen felgyorsítható a PC működése

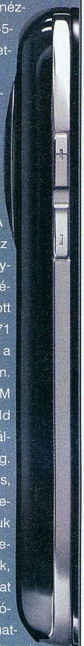
Benq Siemens E71

Az új E71 alakja egyértelműen a régi M35-ös sorozat külső antenna nélküli megoldására hasonlít, és ha az Onyx Black színű készüléket nézzük, és melléteszünk egy ME45-öt, majdnem össze is téveszthetjük őket.

Természetesen az új telefon mindenben túlszárnyalja elődeit, ami rögtön a kijelzőjén is megmutatkozik, hiszen a 240x320 pixel felbontású és 262 ezer színárnyalatot jelenít meg - mindezt 2 colos méret mellett. A telefont megfordítva láthatjuk az 1,3 megapixeles kameráját, melylyel 1280×1024-es felbontású képeket készíthetünk. S persze ott van még a méret is, ami az EF71 esetében 104×46×15 mm, s a készülék csak 80 grammot nyom.

A készülék négysávos (GSM 850/900/1800/1900), így a föld szinte bármely pontján használhatjuk, ahol van GSM-lefedettség. Ugyan a telefon nem 3G-képes, de GPRS-en vagy EDGE-n keresztüli letöltéseinkkel meg tudjuk tölteni 16 megabájtos belső memóriáját, és ha ez megtörténik, nyugodtan menthetjük fájljainkat a készülékbe illő microSD memóriakártyánkra is. Emellett tárolhatjuk ezen memóriákon a 72 szólamú csengőhangjainkat is, vagy a csengőhangként is használható MP3-ainkat is.

A telefonhoz 730 mAh kapacitású lítium-ion akkumulátort kapunk, mellyel 380 percig beszélhetünk, vagy 400 percig hallgathatunk zenét, illetve 390 órán keresztül állhatunk készen.



BenQ Siemens SL91

Jelen számunk második BenQ-Siemens mobilját - a kistesóhoz hasonlóan - Mallorcán mutatta be gyártója, s talán még szebb jövő elé néz, mint az E71 nevet viselő társa.

Oka lehet ennek az, hogy - manapság egyre többek által kedvelt -széttcsúsztatható készülékházat kapott, mely fekete-ezüst színei ellenére mégis csillog, mint egy kis ékszerdoboz. Ugyan nincs speciális tapadásmentes bevonata, mint testvérének, azonban felsőkategóriás kidolgozottsága magáért beszél, főleg ha a mellé kapott kagylóforma asztali tartójába helyezzük.

De nem csak a külcsín az, ami kiemelkedővé teszi az SL91-et. Vegyük először a kijelzőjét. 2 colos QVGA (320*240pixel), amin 16,7 millió színárnyalatot különböztethetünk meg (ha tudunk). Majd térjünk rá a beépített 3,2 megapixeles, autofókuszos, valamint a videotelefonáláskor használt VGA felbontású elülső kamerájára. Ez utóbbit érdekes módon a lehúzható billentyűzet mellé helyezték el.

A telefonban megtalálható még RDS-el rendelkező FM-rádió, valamint MP3-lejátszó is. Belső 64 MB-os memóriája bővítésére pedig MicroSD memóriakártyát alkalmazhatunk. Kommunikációra 2.0-ás USB-csatolót, Bluetoothot, Class 10-es GPRS-t és UMTS-t (3G) használhatunk.

A 89x47x23 mm méretű és 109gramm tömegű telefon 950 mAh-s akkumulátort kapott, mely segítségével 310 órás készenléti vagy 3 óra 15 perces beszélgetési időt érhetünk el.

A BenQ-Siemens SL91 várhatóan 2006 negyedik negyedévétől kapható Európában.

Fekete gyöngyszem a kagylóhéjban

Panasonic DMC FX3

A Panasonic újabb digitális fényképezőgéppel bővítette kínálatát. A kompakt gép az DMC-FX3-as nevet kapta. A fényképező alapjában véve az FX9-es típus utódjának tekinthető. Tudásban lényegében hasonló a két készülék, azonban az új FX3-as némileg többet kínál. A Leica DC Vario-Elmarit objektívhez 6 megapixeles érzékelő és MEGA O.I.S. optikai képstabilizátor párosul. A 3x átfogású zoom optika gyújtótávolsága f=5,8-17,4 mm (35-105mm, hagyományos 35mm-es formátumra átszámítva), F2.8-F5.0 fényerő mellett.

Bár a zoom tartomány nem túl nagy (a mai nagyágyúkhoz képest), a cég mégis úgy gondolta, hogy ide is elkél az optikai képstabilizátor. Lévén ennek előnyeit nem csak extrém tele állás esetén lehet kihasználni, hanem minden olyan helyzetben is, amikor viszonylag gyenge a megvilágítás, s egyébként megnőne a kép bemozdulásának veszélye. Ehhez társul még az ISO 100-1600-as tartományban állítható érzékenység.

Az élesre állítható tématávolság makró üzemmódban 5 cm-től, míg normál módban 50cm-től a végtelenig terjed. A fehér-egyensúly állítás természetesen alapszolgáltatás, a fénymérő többmezős, intelligens rendszer, ami az ellenfény kompenzálására is képes.

A sorozatfelvételben készíthető képek számának csak a memóriakártya mérete szab határt. Teljes méret esetén maximum 3 kép/mp sebesség érhető el. A készülék belső memóriája mindössze 13,5 MB, ami SD/MMC memóriakártyával bővíthető. A gép 1150 mAh-es Li-ion akkumulátorral rendelkezik, ami egy töltéssel kb. 320 kép elkészítésére elég. Az FX3 94,1 x 51,1 x 24,2mm méretű, akkuval és memóriakártyával mintegy 153 g-ot nyom.

MOTORIZR Z3

A MOTORIZR Z3 a nyitómechanizmusa merőben eltérő a sorozat eddigi darabjaitól, ugyanis ezt nem szétnyitni, hanem széthúzni kell. A Rosemontban bemutatott négysávos (850/900/1800/-1900Mhz) mobil puhatapintású metál burkolattal, kémiai úton öntött metál billentyűzettel és nagyméretű kijelzővel rendelkezik. Ez utóbbi 1,9 colos, 176x220 pixel felbontású TFT, mely 262 ezer színt képes megjeleníteni. A 3G-támogatás hiányzik, így be kell érni a GPRS-en és EDGE-n való mobil adatkapcsolattal.

Mindezért kárpótolhat az USB-s és Bluetoothos csatlakozási lehetőség, melyből a vezeték nélküli támogatja a sztereó megoldásokat is, így a 20 MB-os belső, vagy az azt MicroSD kártyával legfeljebb 1GB-ra kiegészítő tárhelyre feltöltött MP3 formátumú zenéinket nagyobb hanghűséggel is meghallgathatjuk.

A 106 x 46 x 16mm méretű, 116g tömegű telefon akkumulátorának pontos teljesítménye ismeretlen, de a gyártók ígérik, hogy a készenléti idő elérheti a 9,25 napot, míg a beszélgetési idő a 3,25 órát.

HTC TyTn

Miután a HTC (High Tech Computer) úgy döntött saját nevén is elkezdi árulni termékeit, gondolhattuk, hogy hamar felbukkan az első fecske, ami a HTC-t képviseli. Maga a készülék a HTC Wizzard javított változata, így nem tartalmaz akkora újdonságokat, de azért tartogat pár kellemes meglepetést. Lépést tartva a technológiával ez már 3G kompatibilis eszköz – persze nem az első a HTC-től – így két beépített kamerával rendelkezik. A normál fényképezésre szánt egy 2 megapixeles változat, hardveres makró móddal, míg a videotelefonáláshoz használatos egy sima CIF felbontású kamera. A készülék újdonsága elődjéhez képest a processzor. Már nem a

több típusban is alkalmazott TI OMAP 850-es CPU-t hordozza magában, hanem a Samsung 400 MHz-es egységét. További változás, hogy már nem mini, hanem microSD memóriakártya kezelésére képezték ki. Megváltozott továbbá az USB csatlakozója is, de jó hír, hogy a hagyományos mini USB kábelt is felismeri ez az újfajta csatlakozó. A készülék 176 grammot nyom, és 113 x 58 x 22 mm-es. A kijelzője a már megszokott 320 x 240-es pixel felbontású, 65 ezer színű panel. A készülék elfektetett helyzetben szétcsúsztatható, hogy hozzáférhető legyen a teljes értékű QWERTY billentyűzet. Rossz hír honfitársainknak hogy a nálunk megszokott QWERTZ kiosztású billentyűzettel nem gyártja a HTC. A belsejében elfértek még a WLAN, BT és infra csatlakozás képességét szolgáló alkatrészek is. Az akkumulátora 1350 mAh-es, amivel a gyártó szerint 200 óra készenléti időt bír ki.

LOGITECH Wireless DJ Music System

A Wireless DJ Music System egy személyi számítógépet és egy házimozi-, hifi-, vagy hangszórórendszert köt össze a Logitech Music Anywhere vezeték nélküli technológiája segítségével. A rendszer szinte bármilyen számítógépes hangformátumot továbbítani tud, így MP3, iTunes (AAC) és WMA fájlokat vagy internetes rádióadásokat is.

A DJ Music System a lakás minden pontjára képes eljuttatni a zenét

A Music Anywhere vezeték nélküli megoldás a plug-and-play rendszerek egyszerűségét a digitális hangzással ötvözi. A zene az egész lakásban elérhető, és nem kell hozzá meglévő vezeték nélküli hálózat sem. Az adókészülék a számítógép USB csatolójára kapcsolódik, a vevőegységet pedig egyszerűen hozzáköthetjük bármilyen hifitoronyhoz vagy erősítőhöz szabványos RCA dugók segítségével, vagy 3,5 milliméteres jack dugóval. Készülékeink összekapcsolása után a Wireless DJ Music System a zenét rádióhullámok formájában továbbítja a vevőegységhez, ami a számítógéptől legfeljebb 50 méterre lehet. Az ugyanilyen távolságon belül bármely szobából használható távirányító automatikusan csatlakozik számítógépünkhöz.

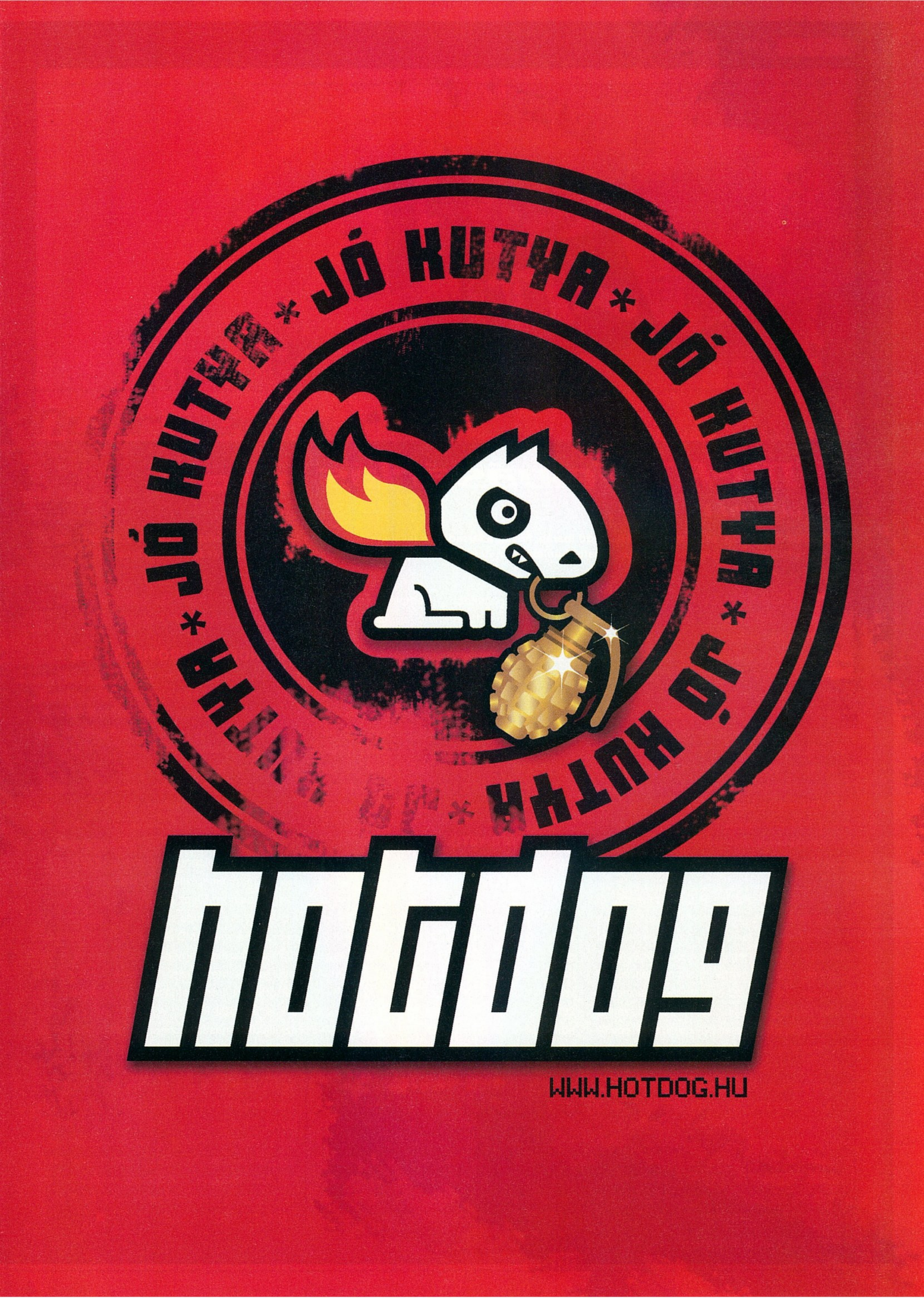
A távirányító kék színű, háttérvilágításos LCD kijelzőjén mindig láthatjuk, hogy éppen mi szól, a mechanikus gördítőkerék segítségével pedig megoldható a teljes zenei kollekciónk átböngészése, egy új zeneszám vagy egy internetes rádióállomás kiválasztása. A Wireless DJ távirányítóval lejátszási listát (DJ listát) is szerkeszthetünk, vagyis újabb dalokat és albumokat állíthatunk a lejátszási sor végére anélkül, hogy meg kellene szakítani az éppen akkor hallható zenét. A távirányító lítium-ion akkumulátora átlagos használat mellett egy hétig bírja egy töltéssel, s viszonylag gyorsan újratöltődik, ha a vevőegységre helyezzük.

A Logitech Wireless DJ Music System szeptember végétől lesz kapható az Egyesült Államokban és Európában. Javasolt fogyasztói ára 64 000 forint. Külön vásárolható lesz hozzá extra vevőegység Wireless Music System Add-On Receiver néven, várhatóan 20 000 forint alatti áron. Ezzel a kiegészítővel több (legfeljebb 4) különböző szobában hallgathatjuk ugyanazt a zenét.

Benq Siemens ims 100

Láttunk már Hi-Fi-nek csúfolt kiegészítőt például iPodhoz és mobilokhoz is, de igazán univerzális szerkezettel még nem találkoztunk. Egy ilyen újdonsággal rukkolt elő a BenQ-Siemens, az IMS-100-as típusszámú hordozható eszközével, ami nem csak a cég saját termékeivel kompatibilis. Az IMS-100 alapvetően egy jó minőségű hangfal, amit szinte bármihez hozzáköthetünk, szó szerint, azaz kábellel, de bluetooth-on keresztül is. A hordozható eszközöknek csupán az un. A2DP vagy AVRCP technológiát kell ismerniük a bluetooth profilok közül. Ha ez megvan, könnyedén varázsolható Hi-Fi-vé (bár lehet inkább music centerré) kedvenc mobilunk vagy épp mp3 lejátszónk. Az IMS-100-as természetesen a mellékelt kábellel is csatlakoztatható PC-hez is, a beépített 3,5 mm-es jack csatlakozó segítségével. Teljesítménye mindössze 3W, így áramellátása 4db ceruzaelemről vagy hálózatról is történhet. Kiválóan működhet kedvenc piknikezős rétünk kellős közepén is, de csak maximum 6 órát. Említést érdemel még, hogy 180 x 80 x 40 mm-es méretével nem foglal nagy helyet, súlya 270 gramm.

Hol vannak már azok az idők, amikor még csak MK-27-et hallgathattunk a réten


JÓ KUTYA * JÓ KUTYA * JÓ KUTYA * JÓ KUTYA *
hotdog
WWW.HOTDOG.HU

AMD-ATI felvásárlás

írta · martinm

CPU üti GPU-t

A számítástechnika szép és nemes célokért küzdő iparág, hiszen a társadalom javát szolgálja, és ha lehet hinni az előrejelzéseknek, egyszer egy új egyedet, a Homo Informaticust is kitermeli. A háttérben azonban itt is „csak" a pénz diktál – most éppen azt, hogy az ATI-nak mennie kell.

Ha bármelyik szakértőt megkérdezték volna fél évvel ezelőtt, elképzelhetetlennek tartotta volna, hogy a négy Nagy közül bármelyiknek is búcsút kéne inteni az idei évben. Még a bejelentés előtti hetekben sem hitte el a szakma, így sokakat sokkolt a hír, hogy az AMD megvásárolja az ATI-t. Az Athlonok gyártója így a két GPUzilla közül a kanadai versenyzőre csapott le, és vette meg potom 5,4 milliárd dollárért. Potom, hiszen például 2-3 hétre rá a Philips a teljes félvezetőgyárát adta el ennek közel duplájáért, de említhetnénk a HP-t is, amely a szoftverfejlesztő részlegét erősítette csendben egy közel ekkora beruházással.

A bejelentés az egész szakmát felbolygatta, és ha még nem lenne így is elég fülledt az idei nyár a Core 2 Duo-k és az AM2-es Athlon-ok harcától, ráadásként itt az év legjelentősebb egybeolvadása. A neten persze minden fórum megtelt, és boldog-boldogtalan hihető és hihetetlen összeesküvés-elméletek gyártásába fogott. Itt aztán számtalan érdekességre lehetett bukkanni, amik egy része – tekintve, hogy idén az IT iparban sok megdöbbentő változás történik – nem is olyan hihetetlen. Ám a tényeknél maradva az AMD teljes birtokába került minden, ami az ATI tulajdona, így az összes szabadalom, licenc (számtalan, az Intellel kötött megállapodás is), márkajelzés és dolgozó. Az AMD minden pénzét és tartalékát összetéve, hitelezők segítségével volt képes ekkora összeget kifizetni, ami az Intel stratégiáját figyelve nem is tűnik rossz üzleti manővernek.

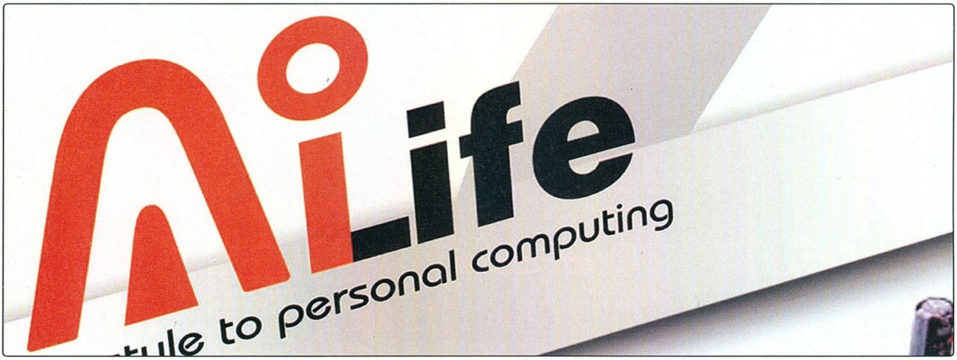
Az Intel egyre inkább a komplett platformok építése felé mozdul el, így ő fejleszti és kínálja egy márkajelzés alatt az összes, fontosabb részegységet, így az alaplapi chipkészletet, a CPU-t, a hálózati vezérlőt és még sorolhatnánk. Ha az AMD szeretne kitörni a komponensgyártói státuszából és az Intellel hosszútávon is felvenni a versenyt a PC-k piacán, hasonló irányba kell elmozdulnia. Ehhez tökéletes az ATI, hiszen így az AMD kapott jó chipkészleteket, jó GPU-kat, rengeteg hasznos licenc-t és remek fejlesztői gárdát.

FRONT VÁRHATÓ

Az AMD illetékesei az üzlet kapcsán rengeteg interjút adtak, amikből érdekes morzsákat lehetett összehalászni a jövőt illetően. Ezek alapján az AMD tovább folytatja a Radeon GPU-k fejlesztését és gyártását, ám talán már jövő év elejétől megszünteti az ATI nevet, hogy helyét az AMD vegye át (igen, akár AMD Radeon VGA vagy XPress lapka lwaz inteles gépekben!). A 2007-es tervek már komplett, részterületekre hangolt platformokról szólnak, melyekben természetesen az Athlon és a Radeon chipek játsszák a főszerepeket. A 2008-as tervek még ennél is radikálisabb változásokat vetítenek előre, mint például az egy chipben egyesített CPU és GPU, valamint a rugalmasan, célfeladattól függően bővíthető központi rendszer. Az AMD feltett szándéka, hogy amilyen hamar csak lehet (feltehetőleg ez néhány év lesz), házon belül gyártsa a Radeon GPU-kat, ne pedig a TSMC és egyéb szerződéses cégeknek kelljen kiadni a munkát – így sokkal olcsóbbá és gyorsabbá válhat a GPU-k előállítása.

ÁTRENDEZETT ERŐVISZONYOK

A hír kapcsán a legérdekesebb találgatások a többi céggel való kapcsolatokat feszegették. A két legfontosabb persze az Intel és az nVidia. Ha ugyan még lehet hinni az iparági szakértőknek, a 2 cég nem fog egyesülni (az Intel nem vásárolja fel az nVidiát), ám az már most világos, hogy kapcsolatukat sokkal szorosabbra fűzik az eddigieknél. Kérdés továbbá, hogy az Intel, amelynek kiemelt partnere (volt eddig) az ATI, mit lép, vagyis hogy meghosszabbítja-e az év végén lejáró licencszerződését az AMD-ATI-val. Ha nem, elképzelhető, hogy lassan kikopik az Intel platformról az ATI (AMD-ATI) chipkészlet. Az nVidia sikeres nForce szériája biztosan nem szűnik meg AMD oldalon, aminek egyszerű magyarázata, hogy ez mindkét félnek rendkívül jövedelmező üzlet. Ugyanakkor az nVidia sértődötten kommentálta a felvásárlást, és szinte azonnal kiadott egy közleményt, hogy az általuk támasztott szempontok alapján ők az első számú GPU tervezők és hogy a kedvenc platformjuk mostantól az Intel Core 2 Duo.
Az idei nyár tehát vitathatatlanul az eddigi legmozgalmasabb volt az IT iparban, ráadásként pedig már érkezik a főszezon, az ősz, és ki tudja, a most megindult piaci átrendeződések még milyen megdöbbentő fordulatokat hoznak. Mindenesetre egy dologgal kapcsolatban máris szükségtelen találgatni – az Asus és a Gigabyte is egymásra találtak...



Nyár végi alaplapajánló

Alapozás okosan

írta · Martinm

Az Intel és az AMD nagyjából két hónapja mutatták be új processzoraikat, új szolgáltatásokkal, nagyobb sebességgel és elérhetőbb árakkal. Közös még bennük, hogy új alaplap is kell hozzájuk, és ha már az alaplap új, legyen új a chipkészlet is.

Az idei nyarat az AMD nyitotta AM2-es foglalatba illeszkedő CPU-inak bemutatásával. Itt a foglalat mellett a legnagyobb változás a memória-alrendszerben történt, így itt is megjelent a DDR2 SDRAM. A sebességek DDR2-667 és DDR2-800, a szimpla- és a duplamagos kiviteltől függően. Az új szolgáltatások közt a virtualizációs technológiát említhetjük, ám ennek a hétköznapi használatban egyelőre nem sok előnye van. A csúcssebesség ugyan nőtt valamit az FX-62 bemutatásával, ám általánosságban az új platform nem gyorsabb a már jól ismert S939-nél. A váltásra azonban szükség volt, ráadásul a továbbra is 90nm-es processzorok fogyasztása még alacsonyabb lett, sőt, megjelent az Energy Efficient modell is 35Wattos TDP-vel.
Új gép építésekor AMD vonalon már csakis az új platformban gondolkozzunk, hiszen nem drágább, azonban életútja mindenképpen hosszabb lesz, mint a S939-é. A chipkészletek közt megjelent az nForce5-ös család és az ATI XPress 3200 is, ahol már a mindenben versenyképes ATI SB600-as déli hídja dolgozik.

Ennél érdekesebb az nForce5 széria, ami hozott néhány új és hasznos szolgáltatást. Az 550, 570 Ultra/SLI és az 590-es chipek a teljes piacot lefedik, így az 550 a legegyszerűbb, alapszintű szolgáltatásokkal, az 590 pedig a minden hájjal megkent változat. A kompatibilitás minden chipkészletnél azonos – minden típus kezel minden létező AM2-es CPU-t. A ráncfelvarrás leginkább a LAN és a háttértár-vezérlőket érintette. A gigabites LAN-nál megjelentek olyan extrák, mint a FirstPacket, aminek segítségével le- és feltöltés közben is lag-mentesen játszhatunk online, a TCP/IP gyorsítás, ami a CPU-t tehermentesíti és mivel két ilyen vezérlő található a déli hídban (550-nél csak 1 érhető el), a Teaming is elérhető, amivel 2Gbps-os LAN kapcsolatot létesíthetünk egyszerűen. Emellett fejlődött a hardveres tűzfal és az nF4-nél tapasztalt kisebb hibákat is javították.

A kor követelményeihez igazított merevlemez-vezérlő mellett (6 SATA, 2 PATA egység csatlakoztatható, RAID 0, 1, 5, 10, JBOD) a déli hídban 10 USB 2.0-ás kapcsolat és HD Audio is található. A 4 modell a prémium szolgáltatásokon felül a PCIe vonalak számában különbözik egymástól. Az 550 és az 570Ultra esetében 1 darab PCIe x16 csatlakozást használhatunk, az 570SLI-nél ez 2x PCIe x8-ra módosul SLI-nél, míg a csúcsmodellnél 2, teljes sávszélességen dolgozó PCIe x16-ot használhatunk. Itt jelent meg az SLI memória, a LinkBoost és a Max Overclocking is, amik mind a tuningolást, finomhangolást segítik elő, de prémiumkategóriás kiegészítőket igényelnek. Aki tehát szolgáltatásokban gazdag, ám megfizethető AM2-es lapot keres, az 570-esek között nézzen szét.

Az MSI lapja az Intel jelenlegi legfejlettebb asztali chipkészletére épül

Az nForce5 ugyan AMD platformon debütált, ám ezt augusztusban követték az inteles modellek is, így már Intel Core 2 Duo alá is pakolhatunk nF590 és nF570-es lapokat, a már megismert szolgáltatásokkal együtt. Az új (az asztali gépek piacán életmentőnek számító) Core 2 Duo-hoz az Intel is tervezett új chipkészletet 965-ös jelöléssel. Míg felsőkategóriásnak továbbra is az újabb revíziós 975-ök számítanak, alattuk helyezkedik el a 965 új, ICH8/R déli hidakkal, melynek legnagyobb újdonsága, hogy nem tartalmaz PATA vezérlőt. Sajnos a régebbi kiadású 975, 955, 925 és 945-ös alaplapok egyike sem kezeli az új és rendkívül gyors Core 2 DUO CPU-kat, ám a gyártók már szállítják az újabb 945-ös lapokat, melyek a 975/965 által képviselt felsőbb régiók helyett sokkal kedvezőbb áron kínálnak teljes Core 2 Duo kompatibilitást, hasznos szolgáltatásokat, egyszóval mindent, ami egy jó, ám nem értelmetlenül drága Core 2 Duo-s rendszerhez szükséges. Mivel az új CPU támogatásához csupán egy apró módosításra van szükség, sok gyártó azonos néven dobja piacra ezeket a ráncfelvarráson átesett lapokat és csupán egy-egy matrica, vagy leginkább a lapok verziószáma árulkodik a Core 2 támogatásáról. Ilyen lapokat szinte minden cég kínálatában találunk, így vásárlás előtt mindenképpen nézzünk utána a gyártó weboldalán a szükséges adatoknak.

Így csupán már csak egy kérdés maradhat – melyiket válasszuk? Az AMD-Intel oldalról magunknak kell döntenünk, az alaplapok közül pedig azzal járunk legjobban, amelyik a számunkra fontos szolgáltatásokkal rendelkezik, ám semmi olyan többlettel, amiért feleslegesen fizetnénk többet.

9.2 PC GURU index

Nokia E50

írta · Wombath

A Nokia új üzleti telefonjait magában foglaló „E" szériának legfrissebb és egyben legkisebb tagja az E50-es mobil. A méretében és formájában valamennyire a klasszikus 6310-es és 6230-as vonalait továbbvivő készülék az S60-as rendszer harmadik kiadására épül, tehát a régebbi készülékekre megírt programok futtatására sajnos nem képes. A négysávos E50 sem a 3G-s, sem WLAN kapcsolattal nem rendelkezik, ám ezért cserébe kinézete és méretei egyaránt kiválóak: az okostelefonok között a 113x44x15 mm és a 104 grammos súly a legjobbak közé tartozik.

A készülék kijelzője QVGA felbontású, mérete pedig mindössze 2 hüvelyk, amely kifejezetten éles képet jelent, és a monitor színei és fényereje is jó. Szintén nem okoz csalódást a billentyűzet sem: a gombok viszonylag nagyok, így könnyedén eltalálhatóak.. Az irányításra szolgáló ötirányú joystick mérete is jó, és meglehetős határozottsággal működik.

Az E50-es rendelkezik kamerával is, igaz, ezen a téren a mai telefonok között elég fapadosnak számít: mindössze 1,3 Mpixeles felbontású állóképek és 176x144 pixeles mozgóképek felvételére képes. Természetesen a megcélzott felhasználókat ez a hiányosság valószínűleg nem fogja zavarni, annál is inkább, mert a telefon tudásszintje meglehetősen magas. A céges felhasználók számára egy sor olyan alkalmazás érkezik már előre telepítve, amelyek a csoportos munkát hivatottak elősegíteni, így például telepítették rá a vállalati telefonközpontokkal való együttműködést lehetővé tevő Avaya one-X mobilos változatát, valamint a Nokia Office Toolsból érkező, Teams névre hallgató eszközt.

9.1 PC GURU index

Samsung SCX-4200

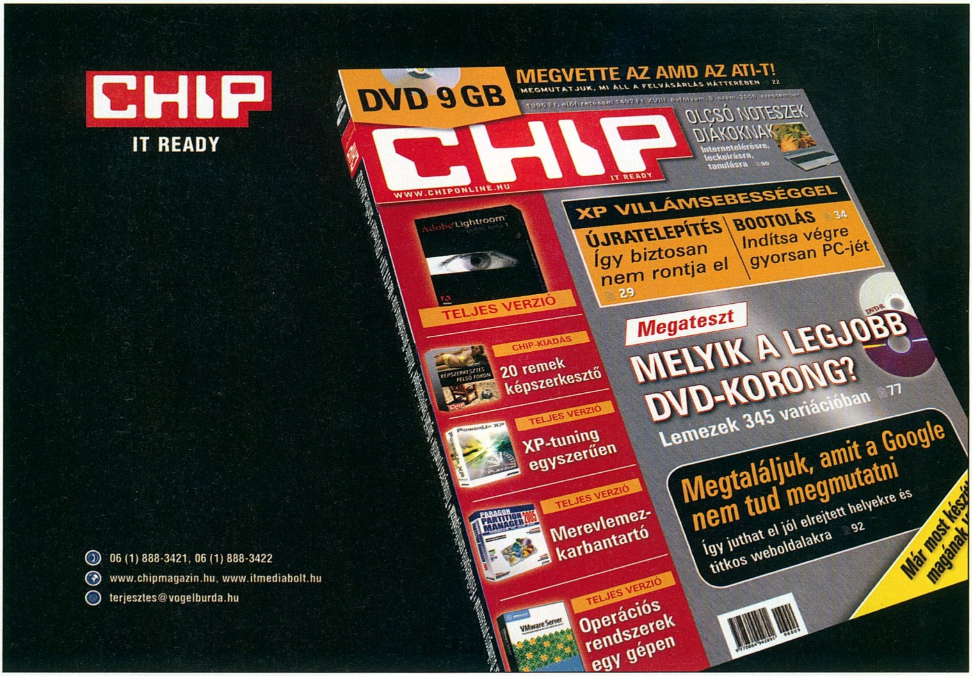
írta · Zsola

A mind kisebb alapterületű nyomtatók, multifunkciós készülékek egyre divatosabbak, pontosan azért, mert kevés helyet foglalnak el az asztalunkon. Hasznos a háznál egy olyan nyomtató, aminek nemcsak a beszerzése viszonylag olcsó, de az üzemeltetése is. S hogy nem színes? Nem olyan nagy baj, hiszen a CD-borítókon és a fényképeinken kívül (amiket digitális forrásból nem is olyan drága előhívatni) szinte nem is nyomtatunk színesben otthon. (Arról nem is beszélve, hogy a jó fotólaborok által nyújtott minőséget nem egyszerű otthon reprodukálni.) A Samsung SCX-4200 az említett kritériumoknak teljesen megfelel. Mérete nem nagyobb egy mai átlagos lézernyomtatónál, noha a felső részében egy 2400dpi felbontású szkenner lapul, erről a PC-be bármit beolvashatunk. Ha másolunk, akkor a lézernyomtató 600dpi-s minőségének megfelelő képet ad. A nyomtatómű otthonra elég gyors, percenként 19 lapos sebességével még talán túl is teljesíti az általános célú, olcsó lézernyomtatók sebességét, többfunkciós kategóriában pedig árban (bruttó 43 000 Ft) egyes tintasugaras készülékeknél is olcsóbb, lézerek között pedig szinte verhetetlen. Mindamellett hozzátartozik a teljes képhez, hogy a bemelegedéshez viszonylag sok időre, fél percre van szüksége.

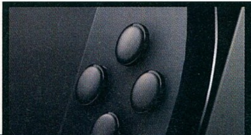
Jó, jó, találkoztunk már nem egy olyan nyomtatóval, ami olcsó volt, de a festék elfogyása után rájöttünk, hogy egy új, akciós nyomtatót venni olcsóbb, mint a jelenlegit újratölteni... Ez a készülék is harmadáig töltött induló festékkazettával érkezik, azután pedig a 3000 oldal kapacitású kazettával alig 6 forintos oldalköltséggel nyomtathatunk tovább.

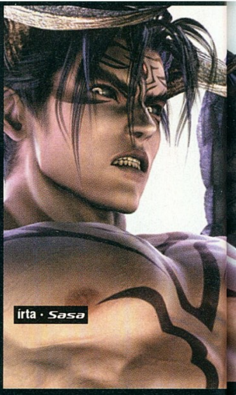
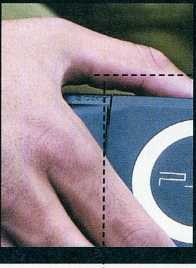
Az SCX-4200 még egy, a Samsung által bevezetett funkcióval segíti takarékosságunkat, az Eco feliratú gombbal kevesebb festéket használva nyomtathatunk, megnövelve az amúgy sem elhanyagolható kapacitást.

9 GB DVD
2006. augusztus
JÁTÉK:
AUTÓSZIMULÁTOR
TELJES VERZIÓK
cp
Computer
CSAK 1395Ft!
Mit művelsz a kocsiban?
Megvásárolható autós extrák árakkal, praktikus tanácsokkal
tv dvd zene mobil car PC
2006/08 DVD
cp Computer PANORÁMA
Office-alternatívák
Az 5 legjobb irodai csomag
Lézerek
Havi tipp
Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!



CHIP
IT READY
06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
www.chipmagazin.hu, www.itmediabolt.hu
terjesztes@vogelburda.hu
DVD 9 GB
MEGVETTE AZ AMD AZ ATI-T!
CHIP
WWW.CHIPONLINE.HU
OLCSÓ NOTESZEK DIÁKOKNAK
XP VILLÁMSEBESSÉGGEL
ÚJRATELEPÍTÉS
Így biztosan nem rontja el
BOOTOLÁS
Indítsa végre gyorsan PC-jét
TELJES VERZIÓ
20 remek képszerkesztő
XP-tuning egyszerűen
Merevlemez-karbantartó
Operációs rendszerek egy gépen
Megateszt
MELYIK A LEGJOBB DVD-KORONG?
Lemezek 345 variációban
Megtaláljuk, amit a Google nem tud megmutatni
Így juthat el jól elrejtett helyekre és titkos weboldalakra



Sony psp

A Tekken Dark Resurrection igazi hiánypótló, hiszen ez az apró konzol első valamirevaló verekedős játéka. Sokáig kellett várni, de amikor megérkezett, abszolút lenyűgözött minket: fantasztikus grafikájának, nagyszerű irányíthatóságának és a PS2-es verziót is magasan felülmúló egyéb opcióinak köszönhetően hetekig csak ezzel játszottunk. Természetesen főleg multiban - bár azt meg kell jegyezni, hogy a stílustól merőben szokatlan módon egyedül is igen élvezetes!

írta · Sasa

TEKKEN Dark Resurrection

Fejlesztő: Namco Japan
Kiadó: Namco
Hálózati játéklehetőség: 2 játékos
Értékelés: ■■■■■■■■■■

Az egyik első játék, amiről elkezdtek beszélni az emberek a PSP bejelentése után a Tekken volt – csak a Namco hallgatott róla bőszen, és csak az idei év elején ismerték be, hogy másfél éve dolgoznak a programon. Jó munkához idő kell, tartja a népi (ál)bölcsesség, és ezúttal igaza is van – a Dark Resurrection fantasztikus lett.

IGAZI HARC

Nemhogy ez a legjobb PSP-s verekedős játék, de még PS2-n is megállná a helyét – és ez nem csak rizsa, hiszen ez a játék tényleg sokkal többet tud, mint a Tekken 5! Legyen szó új karakterekről, játékmódokról, zenékről, videókról, online lehetőségekről, testreszabhatóságról – a Dark Resurrection a sorozat minden részét maga mögé utasítja, ez pedig jószerivel hihetetlen egy kézikonzoltól!

ÚJ MÓDI

Játékmódok tekintetében igazán kitettek magukért a fejlesztők, hiszen minden van itt, amit csak kívánhatunk. Van quick battle (két opcióval), és az ehhez hasonló arcade battle, ahol minden meccs után kiválaszthatjuk, hogy melyik idegen ellen akarunk játszani, mintha csak játékteremben lennénk. Ott van aztán a sztori-mód, ahol a 34 karakterrel megpróbálhatjuk leküzdeni a kilenc csatából álló kihívásokat. Rögtön nyitva van az összes figura, nem kell egy részükért külön küzdeni. Ez a szám egyébként hárommal több, mint amennyi harcosunk a Tekken 5-ben volt: egyrészt a jó öreg Armor King tért vissza, másrészt pedig kaptunk két új karaktert is. Már többször is beszámoltunk róluk: az egyikük Lili, a dúsgazdag, ám az utcán verekedő fiatal lányka, másikuk pedig Dragonuv, egy orosz fickó, aki náci jellegű egyenruhában hatalmas ütésekkel és lassú rúgásokkal küzd (hivatalosan a sambo stílus képviselője). Van aztán Time Attack és survival-mód, illetve egy újdonság, a Gold Rush, itt gyakorlatilag minden bevitt ütésért pénzt kapunk, így kellő tudással és szerencsével csatánként akár 5000 pénzt is összeszedhetünk.

Nem említettem még a program lelkét, a Dojomódot. Itt összesen hat harci iskolát kell megjárnunk, mindenhol addig harcolva, amíg nem érjük el a csúcsot. Ez a gyakorlatban hat, illetve nyolc csatából álló minibajnokságok sorozatát jelenti, amelyek megnyerésével előrébb juthatunk a ranglétrán – majd ha sikerült bejutni a legjobbak közé, jöhet egy egyenes kieséses szakasz. A harcok során folyamatosan fejlődünk, először nyolc kyu szinten át, aztán danokat kezdünk gyűjteni, végül pedig különféle titulusokat kapunk – én jelenleg a Virtuoso szinten állok, 189 lejátszott dojo-meccs (82%-os nyeréssel!) után, és egy teljes dojo még vár a meghódításra.

FURA FIGURÁK

Már a Tekken 5-ben is lehetett alakítgatni a karaktereket, de itt minden eddiginél durvábban testre szabhatjuk kedvenc harcosainkat – erre fogjuk költeni a nyert csatákért, bajnokságokért járó pénzjutalmat. Hihetetlen módon átalakíthatjuk a harcosokat, több tucatnyi ruhát vehetünk nekik, tetoválásokkal, sminkkel, szemüvegekkel, egyéb kiegészítőkkel ruházhatjuk fel őket. A dojo-küzdelmek során ráadásul rengeteg egyéb marhaságot is elérhetővé tehetünk: különböző színű aurákat, hátra akasztható dolgokat, bármit, amit csak el tudunk képzelni. Amikor szembekerültem egy fekete szőrű, mikulás-sapkát viselő, sárga kesztyűt és női táskát viselő Rogerrel, annyira röhögtem, hogy majdnem eldobtam a gépet...

Ez pedig nem csak a saját szórakoztatásunkat szolgálja, hiszen karakterünk harci stílusát (azaz a leggyakrabban használt kombókat) és kinézetét Ghost-formában elmenthetjük, és azt feltölthetjük az internetre. Innen pedig azt bárki letöltheti, így – ha közvetlen online multi nincs is – több ezer ember ellen játszhatunk. A dojóban és az arcade-módban is ilyen ghostok várnak ránk (a fejlesztők és a teszterek adataival), és ez hihetetlen változatosságot kínál. Két ugyanolyan karakter teljesen máshogy nézhet ki, és máshogy is küzdhet, ez pedig tulajdonképpen eltünteti az unalmasságot a játékból.

Természetesen van multi is (csak WiFin), ráadásul akár egyetlen lemezzel is – ilyenkor az adatokat a másik gép pár másodperc alatt átmásolja. Igényes, mint minden, ami a játékban van! A tengernyi videót – kibontásuk vagy megvásárlásuk után – bármikor megnézhetjük, és a zenéket is bármikor meghallgathatjuk. A játék alig-alig tölt, mérhetetlen időre képes lekötni, rengeteg újdonság van benne, gyönyörű – meddig soroljam még az érveket? Nyomás a boltba, ezt a vételt nem fogod megbánni!

BLADE Dancer

Fejlesztő: *Hit Maker*
Kiadó: *NIS America*
Hálózati játéklehetőség: *4 játékos*
Értékelés: ■■■■■■□□□□

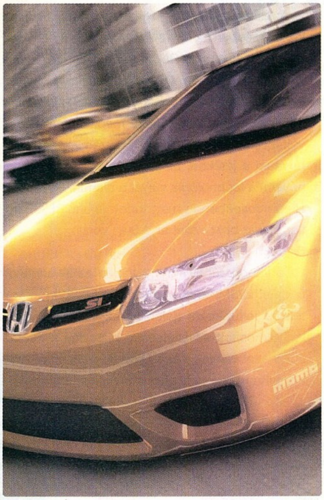
A rengeteg PS2-es RPG után lassan PSP-nket is ellepik az extrém hajszínnel rendelkező, überbrutális, tehénszemű főhősök, akik sorra mentik meg a kitalált világokat. A Blade Dancer is ebbe a sorba áll be.

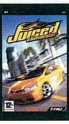
Főhősünk ezúttal egy Lance névre hallgató, kihívásokat kereső ifjonc, aki unalmas életét feldobandó tengerre száll. Mit ad a sors, rá is akad Foo szigetére, ahol az egykor virágzó kultúrát áruló családok és különböző szörnyek próbálják végleg lerombolni, az Igaz Védelmezőnek pedig éppen nyoma veszett – valami furcsa oknál fogva Lance-n egy az övéhez hasonló misztikus jel található. A sztori végére rájövünk, hogy mi vagyunk Harry

Potter japán reinkarnációja. Na jó, ennyire azért nem kreatív a történet, inkább a százszor bejáratott japán kliséket követi, de természetesen akad benne néhány mérsékelten megdöbbentő fordulat is. A karakterek szintén elég kidolgozottak – sok párbeszéden kell átrágnunk magunkat –, mégis mindig úgy fog tűnni, már találkoztunk velük néhányszor jó pár másik játékban.

A harcrendszer érdekes keveréke a körökre osztott és valós idejű szisztémáknak, de inkább előbbi típusba sorolható. Külső kamera által figyelhető kalandozásainkkor különböző színű ikonok jelzik ellenségeink erősségét, közelükben pedig új nézetet kapunk, és itt dönthetjük el mindenféle színes és brutális támadások közepette a csaták kimenetelét. A gyűjtögethető, kombinálható tárgyak rendszere szintén igen kidolgozott: nagyjából ennek használata és a csaták viszik majd el játékidőnk 80%-át.

A táj a városokon kívül elég monoton, de az extrém ellenségek sokat dobnak az összképen. A zene, hangok, szinkronok szintén az átlagos kategóriába sorolhatók, ahogy a játék csaknem minden más ismérve is.





Fejlesztő: *Juiced Games*
Kiadó: *THQ*
Hálózati játéklehetőség: *6 játékos*
Értékelés: ■■■■□□□□□□

Juiced: Eliminator

Kedvenc marokkonzolunkon egyértelműen az autós programok játszhatók a legjobban, a pár perces száguldások pedig tényleg ideális kikapcsolódást nyújtanak néhány buszmegálló között is. Ennek megfelelően már a PSP európai megjelenésekor is szinte lapátolni lehetett a különböző autós játékokat, időközben pedig befutott számos igen élvezetes próbálkozás is. Egy szó mint száz, ha van stílus, amiből tumultus van zsebgépünkön, akkor az a száguldozós programok kategóriája: ennek megfelelően nem tudom, miért volt szükség egy ezeregyedik próbálkozásra is, főleg ilyen kritikán aluli kivitelezéssel.

Az eredeti Juiced közel egy éve jelent meg PS2-re, és az elhúzódó fejlesztések ellenére egy finoman szólva is átlag alatti autóversennyel szúrták ki szemünket, amit nem átallottak a fejlesztők a Need for Speed-sorozathoz hasonlítani. Mondjuk, annyi igazságtartalma van a dolognak, hogy valóban mindkét játékban autók szerepelnek. Most pedig megkapjuk egy évvel később eme förmedvény PSP-s átiratát. A halálosan unalmas, monoton pályák mit sem változtak a nagytestvér óta, a vezetési rendszer, a kocsi mozgása pedig ugyanolyan elnagyolt és egyszerűen – nincs rá jobb szó – béna, mint az elődben. A sebességérzés a nullához közelít, igaz, ez annak is köszönhető, hogy a folyamatosan ismétlődő, elnagyolt falakon, házakon kívül nem sok tereptárgy mellett suhanhatunk el. A csapatmód, mikor is segítőtársat fogadhatunk magunk mellé, a verseny mellett nem sokat dob az egész mókán, de hát majd az új NFS megmutatja, hogy is kellett volna ezt megcsinálni. A többi játékelemben pedig a fejlesztők szinte akármelyik autós programról példát vehetnek róla: sokkal jobban jártunk volna.

Nagyban játszani 01.

írta · Monoboy

A HDMI szabvány

Most induló sorozatunk vezérfonala az új generációs, nagy felbontású (HD) eszközök, szabványok, illetve megoldások áttekintése, ismertetése. Megtudhatjátok mindazt, ami ahhoz szükséges, hogy ne csak a monitoron, hanem igazán nagyban játszhassatok. Az első részben az egyre gyakrabban emlegetett, szinte mindenhova beférkőző szabvánnyal, a HDMI-vel foglalkozunk.

Ez a szabvány garantálta először piacon a teljesen digitalizált, tömörítetlen audio- és videojel-átvitelt a különböző szórakoztató elektronikai komponensek között. A HDMI három évvel ezelőtt jelent meg, s azóta számtalan olyan fejlesztésen ment keresztül, amely tovább növeli a minőségi színvonalat. Nemsokára már a harmadik, módosított verzió jelenik belőle, amely az eddigi legtökéletesebb, veszteség nélküli jelátvitelt biztosítja, CD, DVD lejátszók, műholdvevők, erősítők, képmegjelenítők és az egyéb komponensek között

A HDMI (High Definition Media Interface) kapcsolat többfajta, különböző minőségű, tömörítetlen jelátvitelt képes biztosítani, mint például az alap és a kicsit megdolgozott 576 i/p, 480 i/p, vagy a komolyabb, nagyfelbontású 720p, 1080i és 1080p, vagy a jelenlegi csúcs, az 1080p/60Hz. A módok neveiben szereplő számok az átvitt képek függőleges felbontását jelölik, az „i" a váltott soros (interlaced), a „p" pedig a teljes képes (progressive) módra utal. Ez a szabvány tulajdonképpen a piacon jelenlévő minden médiaformátummal kompatibilis. Természetesen a szabvány visszafelé is összeférhetőséget mutat, így beleférnek a szórásba az olyan, már megszokott tömörített jelátvitelek is, mint a Dolby Digital vagy a DTS

A 2002 karácsonya körül bemutatkozó HDMI 1.0 szabványnak csak rövid tündöklés jutott, ugyanis rá három hónapra, már meg is jelent a módosított HDMI 1.1, ami nagyfelbontású, többcsatornás DVD-Audio jeleket volt képes továbbítani. Már a három évvel ezelőtt bemutatkozó 1.1-es HDMI verzió is képes volt a 8 csatornás, tömörítetlen 124kHz/24-bites audio jelátvitelre. Ez tökéletesen elég volt a kétcsatornás, 192KHz-s DVD-Audio kiszolgálására, de mindenki tudta, hogy a szabvány határai még messze vannak. A következő lépésben az új 1.2-es verzió már a két- vagy akár multicsatornás Super Audio CD-, valamint a DSD (Direct Stream Digital) közvetlen audiojelet is képessé vált továbbítani. A HDMI 1.2 változat 2005. augusztusában jelent meg, és már képes volt a HDMI kimenettel ellátott számítógépeket is bevonni a játékba. Ez jelentős mértékben megnövelte a technológia súlyát a piacon, ugyanis új szegmensekben is meg tudott jelenni. Hamarosan pedig beköszönt az 1.3-as verzió...

Ez a vadonatúj HDMI 1.3 képes az alkalmazott órajelet 225MHz-re, vagy a későbbikben akár e fölé is feltupírozni (jelenleg ez 165MHz). Ez a megizmosított sávszélesség biztosítja a 1080p, 60Hz szabványos készülékeken a 36-bites RGB színfelbontást, vagy akár a 90Hz-es képfrissítést 1080p minőségű készülékeken. A módosított szabvány 30-, 36- és 48-bites RGB színfelbontást tud, ami összehasonlítva a jelenlegi 24-bites alappal komoly előrelépést jelent. A minőségjavulás a képernyőn megjelenő színátmeneteknél érzékelhetjük a leginkább, mivel a megnőtt számú árnyalatnak köszönhetően búcsút mondhatunk a homogén felületeken előforduló sávosodásnak. Az 1.3-as verziónál már lehetőség nyílik olyan eddig szóráson kívül eső berendezések bevonására is, mint például a digitális kamerák. Ezt az új, módosított szabvánnyal megjelenő HDMI mini csatlakozó teszi lehetővé, mivel az ilyen konnektorral rendelkező kamerák közvetlenül kapcsolódhatnak majd a kiválasztott képmegjelenítőkhöz.

A jó minőségű adatátvitel mellett a HDMI kapcsolat előnye, hogy csak egy kábelre van szükség, így a felhasználó megszabadulhat a kényelmetlen spagetti kötegektől, jelentősen könnyebbé válhat az installáció. Ráadásul a kábelek hossza is oly mértékben növelhető jelveszteség nélkül, amire eddig nem volt példa. Ma már nem ritkák a piacon a több mint tíz-tizenöt méteres szabványkábelek sem, amelyek ugyanolyan minőségben viszik át a jeleket, mint egy rövid, félméteres darab. További kényelmi szolgáltatás a képarány, a felbontás és a formátum automatikus felismerése. A technológiát alkalmazó készülékek képessé tehetők arra, hogy magukat konfigurálják a lehető legoptimálisabb megjelenítéshez. Így nem kell kapcsolgatni, a menüpontok között eszeveszetten randalírozni a megfelelő szabványok és formátumok aktiválásához, mert a rendszer teljesen automatikusan megteszi azt.

A HDMI szabvány által garantált 5 Gigabit/sec sávszélesség biztosítja a felhasználónak továbbá, hogy a számítógépes játékokat is megjelenítsünk a házimozi rendszerhez tartozó nagy plazma, vagy LCD készülékeken (esetleg projektort alkalmazzunk). Így elmondhatjuk, hogy az Interface által biztosított lehetőségek még messze nincsenek kihasználva, és egy olyan szabványról van szó, aminek egészen biztosan meghatározó szerepe lesz a szórakoztató elektronikában. ■

CSENGÉSEK - SMS
poli - 06-90-619-009
mono - 1795

	poli	mono
Bow Wow ft. Ciara - Like You	PG190995	PG93598
Gorillaz - Dare	PG190996	PG93599
Gwen Stefani - Luxorious	PG190997	PG93600
Juanes - La camisa negra	PG190998	PG93601
Madonna - Hung Up	PG191000	PG93603
Oroszlán Sz. & Bebe ft. Back II Black - Micsoda nő ez ...	PG191001	PG93604
Sugababes - Push The Button	PG191002	PG93605
System of a down - Hyphotize	PG191003	PG93606
The Rasmus - Sail Away	PG191004	PG93607
Zanzibar - Ilyen az élet	PG191006	PG93609
Bob Sinclair - Love Generation	PG191012	PG93615
Coldplay - Talk	PG191014	PG93617
Destiny's Child - Stand up for Love	PG191015	PG93618
Eminem - When I'am Gone	PG191016	PG93619
Jamiroquai - (Don't) Give Hate a Chance	PG191017	PG93620
Korn - Twisted Transistor	PG191018	PG93621
Mariah Carey - Don't Forget About Us	PG191019	PG93622

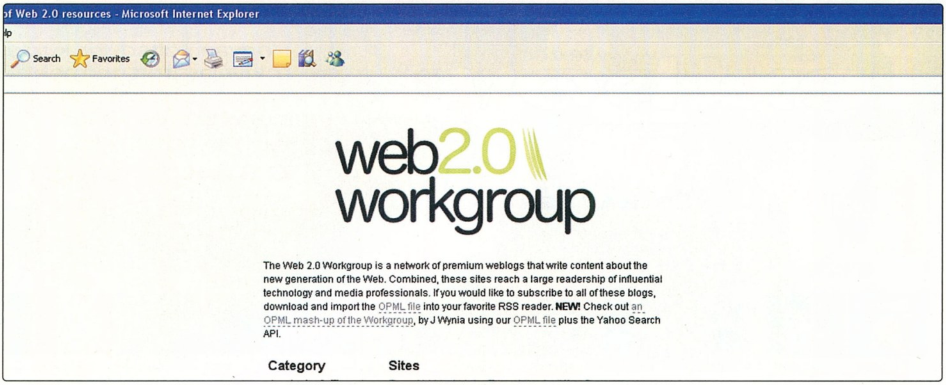
	poli	mono
The Pussycat Dolls - Stick with You	PG191026	PG93629
Yonderboi - Were You Thinking of Me?	PG191027	PG93630
Zsédenyi Adrienne - Újhold	PG191028	PG93631
Axel F - Crazy Frog	PG191029	PG93632
2Pac ft. Elton John - Ghetto Gospel	PG191032	PG93635
Deep Dish - Sacramento	PG191038	PG93640
Sugababes - Ugly	PG191039	PG93641
Eminem - When I'm Gone	PG191040	PG93642
Robbie Williams - Advertising Space	PG191041	PG93643
Tóth Gabi - Fekete virág	PG191042	PG93644
Deep Dish - Dreams	PG191051	PG93653
Madonna - Sorry	PG191054	PG93656
Shakira - Don't Bother	PG191055	PG93657
Uniting Nations - Ai no corrida	PG191056	PG93658
Mattafix - Big City Life	PG191057	PG93659
Simon Webber - No Worries	PG191059	PG93661
Ashlee Simpson - L.O.V.E	PG191060	PG93662
ATB - Let You Go	PG191061	PG93663

	poli	mono
Back II Back - Mindentől távol	PG191062	PG93664
Belmondo - Lesz, volt, van	PG191063	PG93665
Black Eyed Peas - Pump It	PG191064	PG93666
Carl Cox - That's The Bass	PG191065	PG93667
Chris Brown - Run It	PG191066	PG93668
Crystal - Ha arra ébredek	PG191067	PG93669
Eros Ramazotti & Anastacia - I Belong to You	PG191069	PG93671
Faith Evans - True Love	PG191070	PG93672
Fall Out Boy - Dance, Dance	PG191071	PG93673
Him - Killing Loneliness	PG191072	PG93674
Hi-Tack - Say Say Say	PG191073	PG93675
Kelly Clarkson - Walk Away	PG191074	PG93676
Ne-Yo-So - Sick	PG191075	PG93677
Nine Inch Nails - Every Day Is Exactly The Same	PG191076	PG93678
Pear Jam - World Wide Suicide	PG191077	PG93679
Pink - Stupid Girls	PG191078	PG93680
Steppenwolf - Born to Be Wild	PG191079	PG90447
Guns and Roses - November Rain	PG191082	PG93685
Guns and Roses - You Could Be Mine	PG191083	PG93686
LGT - Mindenki másképp csinálja	PG191084	PG93687
Macskafogó	PG191085	PG93688
Macskafogó - Négy gengszter	PG191086	PG93689
Metallica - Memory Remains	PG191087	PG93691

VALÓDI CSENGÉS - SMS -
06-90-619-009

Despina Vandi - Ah Kardoula Mou	PG2990077
Despina Vandi - Anavis Foties	PG2990078
Despina Vandi - Christougenna	PG2990079
Despina Vandi - Christugenna Remx	PG2990080
Despina Vandi - Deste Mou Ta Matia	PG2990081
Despina Vandi - Ela	PG2990082
Despina Vandi - Gia	PG2990083
Despina Vandi - Lathos Anthropos	PG2990084
Despina Vandi - Ola Odigoun Se Sena	PG2990085
Despina Vandi - Olo Lipis	PG2990086
Despina Vandi - Op Opa Bass Bumpers Remix	PG2990087
Despina Vandi - Opa Opa	PG2990088
Despina Vandi - Simera	PG2990089
Despina Vandi - Thelo Na Se Do	PG2990090
Despina Vandi - Thimisou	PG2990091
Despina Vandi - Ti Kano Moni Mou	PG2990092
Despina Vandi - Vges Apo To Mialou Mou	PG2990093
Dexter Connection - Without You	PG2990094
Dj Deekline Pres Cut And Run - Outta Space	PG2990095

Küldd el választott kép, hang, játék, vagy mini mozi kódját SMS-ben a megadott sms számra (pl. PG180033). A szolgáltatás ára 960 Ft/sms, kivétel: monó csengés: 480 Ft/sms. Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu



Web 2.0

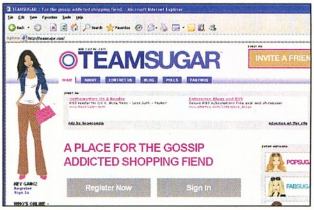
Az interaktivitás forradalma

írta · Csöndes Áron

Manapság egyre gyakrabban hangzik el a Web 2.0 kifejezés, de valójában igen keveset tudják miről van szó valójában. Cikkünkben annak járunk utána, hogy pontosan mit is takar az internet legújabb trendjeit összegző meghatározás.

2001-ben, a dotkom lufi kipukkanása után többen a web csúfos leszerelésén élcelődtek, pedig korántsem mindenki volt meggyőződve arról, hogy ennek a fantasztikus lehetőségekkel kecsegtető kommunikációs-üzleti csatornának végérvényesen befellegzett. A webes fejlődés nem állt meg, sőt! Új alkalmazások, új site-ok sora tűnt fel: a Google nem sokkal később bemutatta a hatékony keresést szolgáló új algoritmusait, amibe a felhasználók azonnal beleszerettek. A Yahoo! hirtelen igen jövedelmezővé vált, ahogy a hirdetők elkezdtek pénzt pumpálni az online reklámba. Az olyan régi, halottnak hitt elképzelések, mint a webalapú TV és a közösségi oldalak egyre vonzóbb formában jelentek meg (gondoljunk csak a streaming-alapú médiára és a blogokra). A web tehát a kezdeti sokkból magához tért, és mind több embert kezdett igazán érdekelni. A web második nagy lépése a fejlődésben azonban csendesebb, szerényebb, kevesebb csinnadrattával járt. Az internet egy sokkal interaktívabb, felhasználó hajtotta médiummá vált. Azaz web 2.0-vá.

Teamsugar és a Wikipédia a Web 2.0 megvalósulásának mintapéldái



NEM MÉDIUM, PLATFORM!

A késő kilencvenes évek Web 1.0-ját még a régi média elképzelései működtették. Nem voltak igazán kreatív, áttörő erejű gondolatok arról, milyennek is kellene lennie a webnek – vagy ezek legalábbis messze voltak a gyakorlati megvalósulástól. Ráadásul akkoriban még mindenki betárcsázós kapcsolattal nyüglődött. A nagy üzleti lehetőségeket szimatoló cégek óriási pénzeket fektettek például kutyakaja online árusításába (pets.com), amit aztán senki se akart a neten venni, a médiaóriások pedig ugyanazt a legkevésbé sem interaktív tartalomszolgáltatást erőltették, amit az offline területen.

A Web 2.0 mindenekelőtt nem a nyomtatott sajtó, a TV vagy a rádió újabb, unalomig ismert megjelenési formája, hanem szolgáltatások széles köre, egyfajta platform. Az Ajax egyre nagyobb körben történő alkalmazása lehetővé teszi, hogy az olyan alkalmazások, mint az elektronikus levelezés, a szövegszerkesztés, a kapcsolatkezelés és a tárolás böngészőből megoldható legyen. A Google Maps (http://maps.google.com) nyitotta meg a trendet azzal, hogy a felhasználók szabadon navigálhattak a térképen újbóli oldalletöltés nélkül. A Yahoo! Mail

A Web 2.0 nyomában.

Ha közvetlen képet akarunk a Web 2.0-ről, látogassunk el a következő oldalakra:

Rollyo.com – Személyre szabott keresőmotort készíthetünk, mely csak ott keres, ahol mi akarjuk. Ezek a perszonalizált keresőmotorok témaspecifikusak, és természetesen másokkal is megoszthatjuk őket. A Rollyo a Yahoo! keresőjét használja áldásos tevékenységéhez.

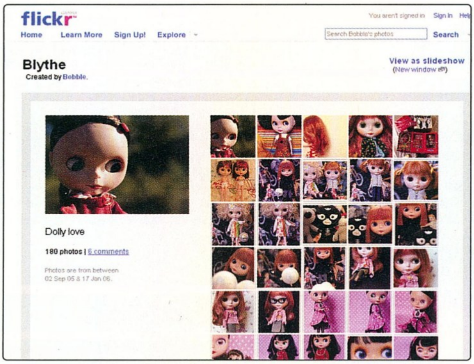
Flickr.com – Rendkívül népszerű fotómegosztó szolgáltatás, ahova a felhasználók nemcsak, hogy feltölthetik képeiket, hanem szabadon címkézhetik őket (még egyes részleteket is rajtuk!).

ThinkFree.com – Böngészőn keresztül elérhető ingyenes irodai alkalmazáscsomag.

Wayfaring.com – Elkészíthetjük saját magunk által felcímkézett térképeinket: bejelölhetjük, milyen érdekes helyszínekre bukkantunk, és megnézhetjük mások kalandjaink helyszíneit is.

(http://mail.yahoo.com) átdolgozott változata pedig már lehetővé teszi, hogy az üzeneteket fogd és vidd módszerekkel mozgassuk, úgy ahogy az Outlookban tennénk. A ThinkFree.com (www.thinkfree.com) ékes példája egy teljes irodai eszközcsomagnak, ami teljes egészében online érhető el! A böngészőablakban így táblázatokat, dokumentumokat vagy épp prezentációkat készíthetünk, kezelhetünk.

A Microsoft kissé megkésve lépett be a Web 2.0 fémjelezte evolúcióba: a Windows Live (www.live.com) asztali Office-t, levelezést, sőt biztonság alkalmazásokat tesz elérhetővé online. Ezáltal, ahelyett hogy egy fizikai helyhez lennénk kötve,



A flickr egyik legfontosabb szolgáltatása a képek felcímkézésének lehetősége

az alkalmazások és az adataink a webre vándoroltak, ahol elérhetők bárhol, bármikor (csupán egy netes kapcsolattal rendelkező gép, és egy böngésző szükségeltetik).

Az RSS-folyamok megjelenése csak a trend kezdetét jelentette, melynek során az olyan websiteok mint amilyen a Google Maps és a hírszolgáltatók megnyitották adatbázisaikat az újrafelhasználás előtt. Így teljesen testre szabható és igény szerinti tartalmat biztosítsanak bármelyik falhasználónak. Ahogy a Google Maps lehetővé teszi, hogy saját megjegyzéseinkkel gazdagítsuk a térképeket, így új tartalmat generáljunk, a The New York Times megengedi, hogy az archívumából a felhasználók és fejlesztők bármilyen adatot saját új alkalmazásaikba illesszenek. Az O'Reilly (egy neves tech kiadó) könyvek ezreit digitalizálja, a felhasználók pedig előfizethetnek a teljes könyvtárra, és saját maguk összeollózhatják a fejezeteket vagy bekezdéseket a saját szövegeikbe.

A MI WEBÜNK

Gyakorlatilag a leglényegesebb különbség a korábbi internetes koncepció és a mai között, hogy a felhasználóknak dramatikus mértékben növekszik a szerepe. Tehát nem a kiadók, tartalomszolgáltatók határozzák meg, mi az érték a weben. Az olyan weboldalakon, mint például a fotómegosztást szorgalmazó Flickr-en, a felhasználók nemcsak egy fényképtárat hoznak létre a képeikből, hanem felcímkézhetik a különböző fotókat a számukra fontos dolgokkal. Természetesen ezek a címkék mindenki által láthatók, és ez a közös címkézés teszi izgalmassá az egészet. Így, hasonlóan az Amazonhoz, ahol a közös javaslatok eddig bujkáló könyveket hoznak előtérbe, a web sűrűn linkelt tartalma rég elfeledett szövegeket, képeket hozhat a felszínre. A címkézéssel, a kereséssel, a megosztással, a tartalom „újrakonfigurálásával" a felhasználók értéket teremtenek.

A Wikipedia (http://hu.wikipedia.org) a felhasználók által létrehozott érték mintapéldája, egy radikális hátraarc a klasszikus enciklopédiáknak, ahol néhány szakértő határozta meg, mi az, ami fontos az embereknek a tudás szempontjából. A Wikipedia esetében egy óriási közösség határozza meg mi fontos és mi pontos.

> "A címkézéssel, a kereséssel, a tartalom „újrakonfigurálásával" a felhasználók értéket teremtenek"

ÚJ JELSZÓ: FLOCK

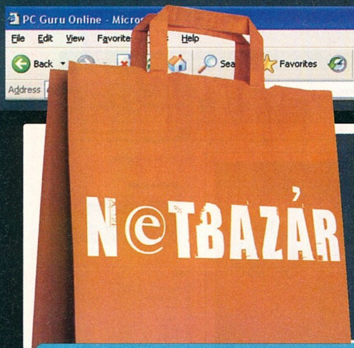
Ha a Web 2.0 a webes szolgáltatásokról szól – valamint a különböző szolgáltatások és adatok integrálásáról, és az együttműködés erejéről – akkor e trend tökéletes kifejezője a Flock böngésző. A Mozilla Firefox motorját használó böngészőt, melyet a Web 2.0 elvárásai szerint fejlesztenek (jelenleg béta állapotban van, és ingyenesen letölthető a www.flock.com címről), úgy tervezték, hogy az emberek szabadon manipulálhassák a webes tartalmat. Gombnyomásra beléphetünk fotómegosztó szolgáltatásokba (jelenleg Flickr, Photobucket), és képesek vagyunk például az Asztalról közvetlenül megragadni és behúzni képeket a Flickr fiókunkba. Pillanatok alatt eltárolhatunk szövegrészeket, képeket, linkeket a különböző site-okról. Sőt, egy gombnyomás és a böngészőablakból készíthetünk a blogunkba bejegyzéseket – a tárolt szövegeket, képeket egy pillanat műve alatt beilleszthetjük ide.

Hívhatjuk következő generációs webnek vagy Web 2.0-nak, a fejlődő internet elméleti szakemberei szerint a technológia újszerű használata a tartalmat magát is átalakítja. Az olyan webes szolgáltatások világában, mint a Flickr vagy a Google nincs olyasmi, hogy újabb verzió. A fejlesztők folyamatosan, hetente frissítik őket, állandóan új szolgáltatások válnak elérhetővé. Az élő béták abba az irányba fejlődnek, amerre a felhasználók által küldött visszajelzések vezetik őket.

Az O'Reilly Media Rough Cuts sorozata keretében a vásárlók befejezetlen könyvekhez férhetnek hozzá, melyeken az írók még dolgoznak, lehetővé téve a korai vásárlói visszajelzéseket és a hibajavításokat.

A Web 2.0 olyan zászlóshajóinak népszerűsége, mint a Google, a Yahoo!, és most már a MySpace valamint a Flickr azt jelzi, hogy a következő generációs világháló valóságos cunamiként olvasztja magába a felhasználók szívét. ■

Belvárosi üzlet Tel.: (06-1) 322-46-58 • Pólus Center Tel.: (06-1) 414-10-94 • Budai üzlet Tel.: (06-1) 279-11-86 • Mammut-Fény utcai Piac Tel.: (06-1) 345-41-71 • E-mail: info@aqua.hu



01. Vicces

Ha az ember belenéz az email-postafiókjába, jó eséllyel azt látja, hogy a levelezésének meglepően nagy részét a tréfás kedvű kollégák-barátok-ismerősök által küldött vicces vagy érdekes képek, videók, sztorik, linkek teszik ki. Elolvassuk, megnézzük, vigyorgunk, aztán továbbküldjük a címlistánkon szereplő embereknek, mint valami jó szándékú vidámság-vírust. Most megmutatjuk a titkos online erőforrásokat ahhoz, hogy ne csak a továbbküldözgető szerepét játsszuk a klasszikus viccmesélés ezen tipikus XXI. századi formájában, hanem magunk lássuk el nevetni- vagy éppen ámuldoznivalóval a teljes ismeretségi körünket.

1. Boing Boing www.boingboing.net

„A directory of wonderful things", avagy csodálatos dolgok gyűjteménye – ez a szlogenje az Internet legnagyobb látogatottsággal bíró blogjának, a BoingBoingnak. Ebben a nagy online lapszemlében nem annyira az őrült és vicces, hanem inkább a megdöbbentő és érdekes, általában technológiai témájú hírek vannak túlsúlyban (nem véletlen, hogy a blog szerkesztői szoros kapcsolatban állnak a minden geek havi bibliájaként tisztelt Wired magazinnal). Itt minden további nélkül megfér egymás mellett az amerikai könyvpiacról készült megdöbbentő tanulmány (az amerikaiak 58%-a nem olvasott egyetlen könyvet se a középiskola óta, 80%-uk nem járt könyvesboltban az elmúlt 5 évben), a '40-es évekből származó „How to shot a jap" oktató képregény, és a Keresztapa ihlette plüss lófej-párna bemutatása…

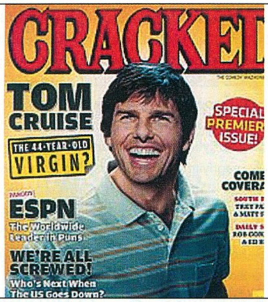
Video, MP3: More Raumpatrouille kitschtastic '66 Ge

Following an earlier Boing with clips from the 1966 space-opera "Raumpatrou Patrol) -- well, here are The show pre-dates Star this quick B/W intro exce deliciously low-tech spec clothes irons, shower he dissolving aspirin tablets illusion of spaceships gon planets in distress. Here's intro in color, sans English subtitles. Here's another clip in wh ship's commander is strongarmed against better judgement in

Godfather-inspired horse-head pillows

These plush ho -- complete wi neck-stump -- scene in The G would make a any bedroom's Neatorama)

A plüss lófejpárna kihagyhatatlan kellék a Keresztapa trilógia rajongóinak



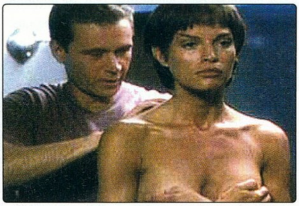
Tom Cruise valóban 44 éves és szűz?

2. Something Awful www.somethingawful.com

A Something Awful valószínűleg az egész internet legőrültebb oldala. Tulajdonképpen mindennel foglalkozik, amivel egy általános szórakoztató portál, általában a gyilkos paródia hangvételében. Elkezdhetnék példákat hozni a magazin rovataiból (pornófilm-kritika, „ki perelt be minket a héten, mert valami marhaságot írtunk", Fashion SWAT, avagy az aktuális öltözködési divat gyalázása stb.), de ezt igazából látni kell… Az oldal köré remek közösség szerveződött az évek során – az SA fórumai olykor viccesebbek még az oldal „normál" cikkeinél is. A legjobb azonban a Photoshop Phriday rovat, ahol minden héten más-más témában kell képeket hamisítania a pályázóknak. A legutóbbiban például moziplakátokat kellett „aktualizálni": kedvencünk az Én a robot windowsos verziója, az „I, Reboot", illetve a klónozott hősöket felvonultató Ctrl-V for Vendetta…

Fantasyval is találkozhatnak az oldal olvasói - bár kicsit másképp

Egy igen speciális Star Trek adaptáció

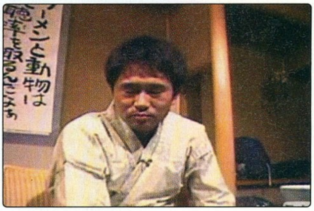


A „legdivatosabb" videójáték sztárok

3. TV in Japan

www.tvinjapan.com

Aki azt gondolná, hogy napjaink valóságshow-kból, Jackass-klónokból, és „alázd meg magad minél durvábban valami szánalmas ajándékért meg 10 perc hírnévért" mottójú remekművekből összegyűrt kereskedelmitévés kínálatából már nincsen hová süllyedni, meg fognak lepődni ezen, a japán tévézés gyöngyszemeit gyűjtő blogon. A szusievő bajnokság közvetítése még hagyján, a helyi Kész átverés és Megasztár klónok még csak-csak, de az olyan műsorokon, mint a Hard Gay (egy bőrszerkós őrült közfelháborodást kelt változatos eszközökkel), vagy a Dont Laugh (egy játék, ahol a résztvevőknek nem szabad nevetni – aki csak elmosolyodik, azt jól elverik bambuszbotokkal) azért a legharcedzettebbek is megállnak a pillanatra. És ezek még csak nem is a „weird" kategória sztárjai…



Ebből megint nagy verés lesz...

...mi szóltunk előre, hogy nincs vigyorgás ez egy komoly műsor

4. Google Video Top 10

video.google.com/videoranking

Szélessáv ide vagy oda, még ma sem ildomos pár megabyte-os mozikat küldözgetni emailben – de nem is kell, hiszen van nekünk remek YouTube-unk meg Google Videónk, nem is beszélve a tucatnyi egyéb videomegosztó oldalról. Ezúttal ezért esett a Google szolgáltatására a választásunk, mert talán itt van a tartalom a legjobban rendszerezve: a top100-as listát végigfutva azonnal értesülhetünk róla, mi hír az internetes humor világában. Jelenleg a király a Menthos-cukorkák kólásüvegbe potyogtatásával készíthető „bomba", no meg persze a különböző focis videók, a legszebb góloktól és cselektől a legszánalmasabb potyagólokig és arcra esésekig.

Védeni - bármi áron

5. Weekly World News Online

www.weeklyworldnews.com

A Weekly World News Amerikában az egyik leghíresebb tabloid, vagyis saját maga paródiájának is beillő szenzációhajhász bulvárlap. Az olyan hírek, mint hogy Elvis él, Hillary Clinton egy űrlénnyel csalja meg a férjét, vagy hogy a 24 következő szezonjában Bush elnök lesz Jack Bauer partnere, itt abszolút nem számítanak extrémnek. Exkluzív, fényképes beszámoló Bin Laden és Szaddam Huszein homoszexuális esküvőjéről? A Mennyország szerverét feltörő hacker beszélgetése Szent Péterrel, a helyi rendszergazdával? Leleplező riport a Microsoftnak a Mars megvásárlására irányuló terveiről? Mel Gibson szentté avatása? Na, ez már valami… Mérhetetlenül csodáljuk a lap szerkesztőit: elképesztő fantázia kell ahhoz, hogy heti rendszerességgel ilyen bődületes marhaságokat tudjon kitalálni valaki!

SPACE STATION INFESTED WITH MICE - NASA TO SEND UP CAT

By KIP LEWIS

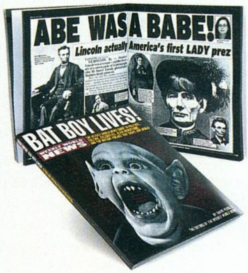
HOUSTON, Tex. -- NASA officials were embarrassed this week to announce the Space Station is infested with mice.

Project Manager Terry Duckworth told Weekly World News, "The female mice escaped from one of our onboard experiments and the male mice came up on a Russian supply ship, hidden in the cargo hold. Now we have a big predicament -- what we call UMP, or Unauthorized Mice Pairing. You might say, 'Houston we have a

Bizonyára az Egér a Marson adta az alapötletet

Biztosítás űrlények támadása esetére, egyszer még bizonyára jól jön...

Lincoln mint elnöknő???



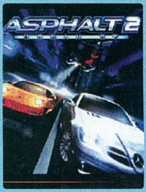
MOBIL Játékok

írta · LtB

Ezúttal – a hagyományoknak megfelelően – megint három új mobilos játékot mutatunk be nektek. A Cat's Life némi túlzással egyfajta „macskaszimulátornak" tekinthető, melyben három minijáték keretében személyesíthetjük meg a főszereplő szőrgombócot. Az Asphalt 2 már kevésbé nyugis darab, itt sokkal inkább az önfeledt száguldozásé a főszerep a különböző metropolisok utcáin. Végül – ha mindez nem lenne elég – bevállalhatunk néhány rázós ürcsatát, ha a Sky Force Reloaded-re szavazunk.

ASPHALT Urban GT 2 3D

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **9/10**



Az Asphalt széria még N-gage-en kezdte a pályafutását, majd egy Nintendo DS-es kitérő után visszatért a telefonokra, az eddig megszokott Java-s, 2D verziók helyett viszont már teljesen 3D-ben pompázva, mégpedig Symbain Series 60 platformon.

Mi sem bizonyítja jobban, hogy a mobilra készült játékok is kezdenek felnőni a nagyobb platformokon futó társaikhoz, hogy a főmenüben licencelt zene csendül fel, nevezetesen egy Moby szerzemény, a Lift Me Up. Az egész körítés feledtetni igyekszik, hogy telefonon játszunk, nem is sikertelenül. Már a használni kívánt jármű kiválasztásánál is egy meglehetősen részletes 3D modell szemlélteti a közlekedési eszközt, az autó szó használatától azért tartózkodnék, mert ebben az epizódban már motor nyergébe is pattanhatunk. A pályára lépve a meglepetések sora tovább folytatódik, a helyszínek egyszerűen gyönyörűek, London, Tokió, Rio és Los Angeles szolgál majd versenyeink otthonául. A pályák persze nem állnak rögtön rendelkezésre, mivel azok a már hagyományosnak mondható egy verseny, bajnokság, eliminátor játékmódok és a különböző, Hot Pursuit-ra emlékeztető rendőrös mókák során szerzett pénzel nyithatóak ki.

A hihetetlen grafika mellett a tartósságra sem lehet panasz, a szintek tükrözésével 8 pálya áll rendelkezésre, ráadásul a játékmódokat is csak idővel tudjuk kinyitni, így garantáltan elfoglalhatjuk magunkat néhány napra a programmal. Ha emellett figyelembe vesszük, hogy egy picivel még olcsóbb is az Asphalt, mint az átlagos Java-s darabok, verhetetlen kombinációt kapunk.

SKY FORCE RELOADED

Fejlesztő: **Infinite Dreams** Értékelés: **9/10**

A Sky Force első része talán az egyik legsikeresebb játék volt a maga korában, Symbian, Pocket PC, sőt még javás verzió is született belőle. A Lengyelországban székelő fejlesztők, az Infinite Dreams csapata megérettnek látta az időt a folytatás elkészítésére, várhatóan ez az epizód is érkezik minden platformra, jelen teszt alanyául a Symbian Series 60 verzió szolgált.

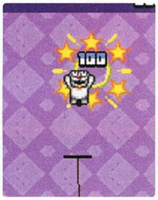
A játékmenet mindenben követi a klasszikus shooter szabályokat, vagyunk mi a kis hajónkkal és van az ellen, mérhetetlen nagy számban és a legkülönfélébb eszközökkel igyekezvén befejezetté tenni a létezésünket. Utunk során különböző felszedhető extrák segítenek, a szokásos elsődleges és másodlagos fegyverek és a pontokért levadászandó csillagok. Hogy ne csak ész nélküli gyilkolásról szóljon a dolog, időnként utunkba akadnak ártatlan civilek, akiket némi extra pontért megmenthetünk, ellenben szerencsére semmilyen negatív hatása sincs lemészárlásuknak – aminek elkerülése néha bizony igen nagy figyelmet igényel. Kalandjaink során jó néhány érdekes helyszínen haladhatunk át, a változatosságuk nem hagy maga után kívánnivalót.

Valószínűleg feltűnhetett az első rész ismerőinek, hogy a fentieket akár arról is írhattam volna, sajnos a játékmenet semmilyen fejlődést sem tud felmutatni, abszolút nem nyúltak hozzá, viszont ennek a jó oldala, hogy nem is rontottak rajta. A grafika még kiválóbb, mint volt, a hibrid 2D/3D motor elképesztő látványvilágot tár elénk tökéletes sebességgel, látványos környezeti effektekkel. A 8 új pálya bizonyosan lefoglal egy jó darabig, nagyszerű játék.

A Cat's Life

Fejlesztő: **Gamgo** Értékelés: **8/10**

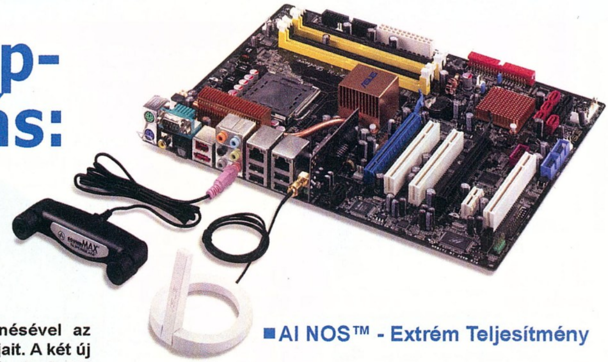
A különböző logikai és ügyességi játékok a felmérések szerint bizony nem csak a férfi játékosokat ragadják meg a mobilokon, hanem bizony a hölgyek számára is vonzóak. Ha ehhez a stílushoz egy megfelelően bájos főszereplő is társul, Don, a talpraesett kandúr személyében, máris sokkal jobbak az esélyek a sikerre.



A játék tulajdonképpen három minijátékra oszlik, melyek működésének megismeréséhez szerencsére semmi szükség a „help" menü bújására, de ez nem azt jelenti, hogy esetleg túl könnyűek lennének. Az elsőben egy mérleghintán egyensúlyozva kell elkapkodnunk az aláhulló tárgyakat, melynek ha egyik oldala túlzottan megemelkedik, óhatatlanul lecsúszunk az ellenkező irányba. A második módban három lufi zsinórját markolva emelkedünk és kapkodjuk a cica számára fontos tárgyakat, miközben tüskés téglák próbálják ritkítani repülő alkalmatosságainkat. A harmadik minijátékban pedig egy rudat kell egyensúlyoznunk, melynek végén áll Don egy tányéron. Ha neki tetsző dolog közeleg, felugrik érte, ellenben ha valami veszélyesnek látszó érkezik, nem árt megmenekíteni.

A grafikára a legjobb szó a bájos, a főszereplő cica jól eltalált a mókás mozgásaival. Több nehézségi szint áll rendelkezésre, biztosítva, hogy sokáig ne váljon unalmassá a játék, bár már a legkönnyebb fokozaton is akadhatnak meglepetések.

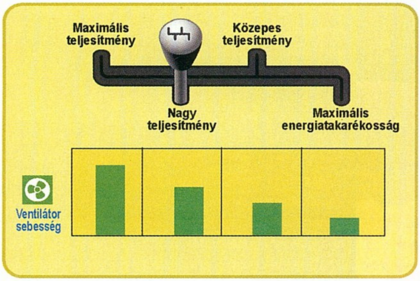
Számítógép-szabályozás: kívánság szerint



Az Intel P965 chipsetjének megjelenésével az ASUS piacra dobta P5B sorozatú alaplapjait. A két új alaplap három egyedülálló funkcióval kerül forgalomba - AI NOS™ , AI Gear és AI Nap – amelyek részletes teljesítményszabályozást tesznek lehetővé legváltozatosabb helyzetekben is. Nézzük át ezeket az új megoldásokat!

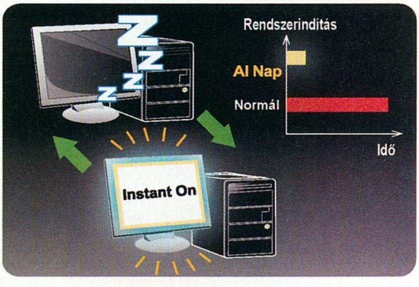
■ AI Gear – Minimális Zaj

Az AI Gear a teljesítmény és a csendes működés közti egyensúlyozás eszköze. A felhasználók az AI Gear segítségével különböző profilokon keresztül szabályozhatják a CPU órajelét és feszültségértékét, a zajt és fogyasztást a lehető legkisebb értéken tartva. A különböző beállítások finomhangolásával a lehető legtöbbet hozhatjuk ki a csúcsteljesítményű rendszerünkből.



■ AI Nap – Maximális energiatakarékosság

Az AI NAP funkció segítségével a felhasználók a futó folyamatok félbeszakítása nélkül „pihentethetik" számítógépüket. A rendszer tovább dolgozik minimális energiafelhasználás és zajszint mellett. Éjszaka, amikor a felhasználók alszanak, a lehető legcsendesebb módon tölthet le fájlokat és futtathat alkalmazásokat. „Felébresztéséhez" mindössze egy egérkattintásra van szükség.



■ AI NOS™ - Extrém Teljesítmény

Az AI NOS™, vagyis a késleltetés nélküli túlhúzási rendszer (Non-delay Overclocking System) azonnal érzékeli a megnőtt terhelést, és szükség esetén automatikusan feljebb tekeri a teljesítményt. Más, a rendszer hőmérsékletét figyelő teljesítményszabályozó rendszerekhez képest (a hőmérséklet emelkedése általában percekkel a terhelés növekedése után jelentkezik) az AI NOS™ akkor biztosít többletet, amikor a felhasználóknak a leginkább szüksége van rá.

■ Intel P965 lapkakészlet és Intel Core2 processzortámogatás

A P5B sorozatú alaplapok a legújabb Intel P965 lapkakészletre épülnek, amelyik támogatja a maximum 8 GB kétcsatornás DDR2 800/667/533 memória-architektúrát és a többmagos processzorokat. A P965 lapkakészlet tartalmazza továbbá az Intel Fast Memory Access technológiáját, ami hatékonyan optimalizálja a meglévő memória-sávszélesség kihasználását, és csökkenti a memória-elérések késleltetését. A P5B Deluxe felkészült a következő generációs LGA775 tokozású Intel Core2 processzorokra is. Az 1066/800 MHz FSB támogatásával az új Intel Core mikroarchitektúrára épülő Intel Core2 az egyik legerőteljesebb és legenergiatakarékosabb processzor, és a P5B sorozatú alaplapokban hihetetlen teljesítményekre képes.

Ha a legtöbbet akarjuk kihozni a P965 lapkakészletből és a Core2 processzorból, az ASUS P5B sorozat kitűnő választás. Tekintsék meg az alaplapok jellemzőit, ami alapján kiderül, hogy miért különösen ajánlottak ezek az alaplapok.

P5B Deluxe WiFi-AP kiadás

- LGA775 foglalat az Intel Core2 Extreme / Core2 Duo / Pentium Extreme /Pentium D / Pentium 4 / Celeron D processzorok számára
- Intel P965 az Intel Fast Memory Access technológiájával
- Intel ICH8R, SATA RAID 0,1,5,10 támogatás
- 1066 / 800 / 533 MHz FSB
- 4 x DIMM foglalat, max. 8 GB, Dual Channel DDR2 800 / 667 / 533 MHz, non-ECC, un-buffered memória
- 2 x PCI-E x16 (a kék x16 módban, a fekete x2 vagy x4 módban)
- Dual Gigabit LAN
- 8 x Serial ATA 3.0 Gb/s csatlakozó, ebből 1 külső

P5B

- LGA775 foglalat az Intel Core Extreme / Core2 Duo / Pentium Extreme / Pentium D / Pentium 4 / Celeron D processzorok számára
- Intel P965 / ICH8 az Intel Fast Memory Access technológiájával
- 1066 / 800 / 533 MHz FSB
- 4 x DIMM foglalat, max. 8 GB, Dual Channel DDR2 800 / 667 / 533 MHz, non-ECC, un-buffered memória
- 1 x PCI-E x16
- Gigabit LAN
- 6 x Serial ATA 3.0 Gb/s csatlakozó, ebből 1 külső

Fizetett hírdetés

írta • Joshua

hag

A Nike+ a mozgásból elegendő energiát nyer ahhoz, hogy elláson egy iPod-ot

Utcai rezgések
Energia mindenütt?

Az utóbbi idők szerintem legzseniálisabb találmányával állott elő két brit illetőségű tudós, név szerint Claire Price és Jim Gilbert, mégpedig egy olyan, az utcai rezgéseket elektromossággá alakító szerkezet formájában, amely egy csapásra megoldhatná a nagyvárosok energiaellátási problémáinak nagy részét. Az eszköz működési elve a járókelők lépései nyomán keletkező energia hasznosításán alapul, márpedig ez nem kevés: lépésenként 5-7 watt. S akkor a tovahaladó járművek keltette nagyobb erejű vibrációkról még nem is szóltunk.

Annyi más eszközhöz hasonlóan a fenti gondolat is a hadseregben kezdte pályafutását. Gilbert így emlékezett vissza ezekre az időkre: „Néhány évvel ezelőtt felkértek, hogy fejlesszek ki sarokpumpával hajtott (!) generátorokat katonai alkalmazások számára. Ezeknek a csizmákba integrált generátoroknak az lett volna az elsődleges célja, hogy energiát szolgáltassanak rádiók számára. Végül azonban túl nehéznek bizonyult megóvni a generátorokat a nedvességtől és a portól."

Szerencsére a felhasználás eltérő módjából adódóan a járdába ágyazott generátorok nagyobb biztonságban lennének, mindazonáltal továbbra is robosztusnak és megbízhatónak kell maradniuk. Maga az energiatermelő mechanizmus is némi módosításra szorult: a járókelők esetében ugyan megmaradtak a hidraulikus minipumpák, viszont a vonatok és gépkocsik esetében immár olyan, vezeték nélküli, piezoelektromos mikrogenerátorok nagy tömegű alkalmazásáról van szó, amelyek az elhaladó járművek frekvenciáján rezonálnak (érdekességképpen megjegyzendő, hogy hasonló működési elvet használnak a Nike és az Apple együttműködéséből megszületett Nike+ cipők is, amelyek a futó energiáját használják egy iPod meghajtásához).

Az első prototípusok megjelenése 2006 decemberére várható, és akkortól fogva, Price szavaival élve „immár olyan helyeken is szolgáltathatunk fényt és energiát, ahol korábban túl drága és bonyolult lett volna az áramszállító infrastruktúra kiépítése és a központi hálózathoz való csatlakoztatása.

Sötét égbolt
Kénbombákkal a globális felmelegedés ellen?

Valószínűleg nem csak az én memóriámba égtek bele szinte kitörölhetetlenül az Animátrix Második reneszánsz című epizódjának képsorai, amikor a gépek előretörése nyomán végső kétségbeesésbe esett emberek az égbolt elsötétítésében vélték megtalálni a megoldást. Mint ahogy az oly sokszor megtörtént már fajunk történetében, a sötét antiutópia virtuális húsevő növénye elkezdett nagyon is evilági hajtásokat hozni... Paul Crutzen, Nobel-díjas német tudós, a világhírű Max Planck

A Mount Pinatubo 1991-es kitörése a föld teljes klímájára hatást gyakorolt

Intézet kutatója nemrégiben kísértetiesen hasonló ötlettel állt elő, szerencsére egyelőre „light verzióban". Crutzen nem kevesebbet állít, mint hogy a globális felmelegedés máris olyan stádiumba jutott, amely szükségessé teszi az aktív védekezést, mégpedig az atmoszféra „mesterséges szennyezése" formájában, ami a légkör lehűlését eredményezné. A prof az ehhez szükséges anyagot a kénben vélte megtalálni, amely nagy mennyiségben a légkörbe kerülve miniatűr tükörként verné vissza a napsugárzás és a hő jelentős részét. Sőt, Cruzten már azt a módszert is kidolgozta, amivel a matériát az atmoszféra felső rétegébe lehetne juttatni: tanulmányában kénbombákat szóró léggömbök és kénlövedékekkel operáló nehéztüzérség kombinált használatát javasolja...

Véleménye szerint ezáltal semmi olyat nem cselekednénk, amit ne tenne meg a természet is időről időre, amely a vulkánkitörések révén gyakran óriási kénfelhőket juttat a légkörbe. Konkrét példaként a Fülöp-szigeteken található Mount Pinatubo 1991-es kitörését hozta fel, amelynek nyomán a hatalmas porfelhő, és az atmoszférába került óriási mennyiségű szennyezőanyag mérései szerint mintegy 0,5 Celsius fokos éves lehűlést eredményezett – természetesen világviszonylatban.

C-Quester
A (sekély) mélység titka

Azoknak, akik mostanáig esetleg úgy gondolták, hogy a normál kereskedelmi forgalomban kapható járművek terén valamiféle kisszériás luxusautó, vagy egy repülőgép jelenti a csúcsot, nos azoknak ezúton üzeni a hollandiai U-Boat Worx, hogy rossz irányban tapogatóztak. Az üzenet tartalma szó szerint veendő, mivel a derék németalföldiek nem a felszínen, vagy a felszín felett suhanó masinával kívánnak hírnévre szert tenni, hanem – mint a nevük is mutatja – egy személyes használatra szánt mini tengeralattjáróval. Abból is mindjárt két modellel, mégpedig az egyszemélyes CQ1-gyel, és a kétszemélyes CQ2-vel. A cég egyszerűségre való törekvése mellesleg nemcsak az elnevezésekben nyilvánul meg, mivel a C-Questerek (ez a teljes nevük) tervezésekor az elsődleges szempont egy olyan „víz alatti motorcsónak" létrehozása volt, amely könnyedén üzembe helyezhető és üzemeltethető bármilyen vízben, a mélységtől függetlenül, és amely nem igényel kisegítő járművet. A tengeralattjáró legnagyszerűbb tulajdonsága mégsem ezek közül kerül -ez a cím az oxigénellátás megvalósítási módjának jár. A C-Quester ugyanis megelégszik 1 atmoszféra nyomással, vagyis nincs szüksége semmiféle költséges túlnyomásszabályozóra, az időigényes akklimatizálódásról nem is szólva – egyszerűen be kell szállni, és irány a mélység! A merülési tébolynak azért némiképp gátat szab, hogy a mini tengeralattjáró biztonsági rendszere max. 50 méteres határt engedélyez: ha a felhasználó túllépné azt, a rendszer automatikusan megkezdi kipumpálni a vizet a ballasztokból, és a felszín felé veszi az irányt.

A biztonságra törekvés abban is tetten érhető, hogy a tervezők ugyan csak két- és félórányi odalenn tartózkodást engedélyeztek, vész esetén az oxigéntartalék akár 36 órára is elegendő. Az már csak hab a tortán, hogy a „víz alatti jogosítvány" megszerzése sem nevezhető különösebben nehéznek, B kategóriás, földi járművek vezetésére feljogosító társával ellentétben megszerzéséhez elegendő négy nap, és állítólag a vizsgáztatók sem szigorúak...

Sportkocsi, jacht? Ugyan! Az igazi gizdaság egy saját tengeralattjáró

RFID-Guardian
Védelem identitástolvajok ellen

Rovatunkban mindig is különleges figyelmet szenteltünk a rádiófrekvenciás azonosító (RFID) technológiának, legyen szó akár kémchipről, speciális biztonsági eljárásokkal ellátott személyazonossági okmányokról vagy akár az előző számunkban bemutatott, katonai célú mikroelektromechanikus felderítőrendszerekről (az ún. okos porról). Előnyei tárgyalása mellett sohasem hallgattunk a technológia sötét oldaláról sem, amely most újabb árnyalattal gazdagodott az RFID kódolás feltörhetetlenségébe vetett hit megingásával. Történt ugyanis, hogy egy bizonyos Andrew Tanenbaum – az amszterdami szabadegyetem tanára – végleg megelégelte az ilyesfajta berendezések gyártóinak állításait, hogy azok biztonsági kódja egyáltalán nem, vagy csak horribilis összeg és szinte végtelen idő ráfordításával törhető fel. A prof szerint eme állítások egyáltalán nem felelnek meg a valóságnak, így aztán tanítványaival – a felhasználók létfontosságú adatait védendő – egy olyan, rendkívül olcsó RFID-Guardian elnevezésű eszközt fejlesztett ki, amely érzékeli, ha a közelben olyan RFID-szkenner működik, amely „véletlenül" épp a mi személyazonosságunk eltulajdonításán szorgoskodik. Hogy ez mennyire súlyos probléma, azt jól szemléltetik a nemrégiben New Yorkban lezajlott Hope Number Six hackerkonferencián történtek is, ahol a résztvevők egy csoportjának jól dokumentálhatóan szinte semmiféle gondot sem okozott a VeriChip szuperbiztonságosnak tartott (és nem mellesleg az emberi bőr alá ültetett!) személyazonosító chip védelmi rendszerének feltörése, majd onnan az adatok eltulajdonítása.

Hardver mentőöv

írta · Cray

Genius billentyűzet

Helló Guru Team!
Még nem írtam nektek, mert nem volt rá lehetőségem és alkalmam, de most már van és eljött az idő. Szóval van most egy új konfigom, adatok: Msi k9n platinum (a többire szerintem nem lesz szükség). A gondom az lenne, hogy a billentyűzetem Genius Kb-19e megnevezésű, és a drága alaplapom sehogy se ismeri fel, nem reagál a billentyűzetre, semmit nem vesz se a hozzá tartozó szoftverrel se nélküle (mármint a keyboardéval). Van még egy ezerforintos eldobható, egyszerhasználatos keyboard, avval bezzeg semmi baja (másik gépen működik a Geniusom). Nem tudom, hátha tudtok segíteni valahol valami szoftver vagy ilyesmi. Segítségeteket előre is köszönöm, az újság jó, a megjelenési dátuma nálam piros betűs ünnepnap, csak így tovább.
A Jenő legyen veletek, vagy mi, az erő
Köszönettel: Tuning 4ever

Kedves Tuning 4ever!
A képlet nagyon egyszerű. Ezerforintos eldobható billentyűzet kizárólag PS/2 csatlakozóval kapható. Mármost a Te spéci tasztatúrád valószínűleg USB-s. A gond tehát nem a Genius-szal van, hanem az alaplapi USB kapuval. Próbáld ki a kérdéses USB aljzatot egy másik eszközzel és ha azzal működik, akkor próbáld meg egy másik aljzatra kötni a Geniust.

Szünetmentes táp

Szia Cray!
Érdeklődnék, hogy milyen szünetmentes tápot ajánlanál egy 600W-os Enermax-hoz? Válaszodat előre is köszönöm! Ja, és tudom, hogy ezt nem tőled kéne megkérdezni, de mikor lesz majd játék melléklet a FlatOut? Üdv, András

Kedves András!
Szünetmentes tápból én itthon kizárólag APC-t vennék, az általad említett táp mellé pl. szerintem jól illene egy APC Back-UPS CS 650VA 230V. Ez 400W-ot tud leadni folyamatosan, mintegy két és fél percig. Ára 30 darab ezres körül mozog. A FlatOut-ról fogalmam sincs, de az ötletet támogatom, mert én is nagyon komázom eme remek autós őrületet.

Kattogó winyó

Üdv PC Guru Team!
Kb. 3 hete vásároltam egy 250GB-os SATA-s Samsung winchestert. Az elején jól működött, most már ha egy játékot elindítok, elkezd kattogni a szerkezet, a kép szaggat, majd vagy újraindul a gép, vagy elsötétül a monitorom. Nem tudom, mit kezdjek vele. Sima ATA-s winyóval jól működik minden. Már lefuttattam a memtestet is, de hibát nem talált. Lehet, hogy a SATA port ment ki az alaplapomon, vagy a winyó hibás? Konfigom: Abit AN7, 2x512 Mb PQI Ram, Geforce 6600 GT, Codegen 400W táp, 2db DVD író (NEC, Pioneer). Segítsetek legyetek szívesek, tanácstalan vagyok.
Üdv.: fekap4

Kedvs fekap4!
A kattogó winyó rossz jel. Első dolgod legyen, hogy elmented minden adatod CD-re vagy DVD-re. Mivel a kattogás fizikai meghibásodásra utal, ezért itt rendes tesztprogramokkal nem lehet nagyon mit kezdeni, ugyanis azok csak a logikai jellegű hibákat képesek orvosolni (azt sem mindet). Szerintem nyugodtan vidd vissza a HDD-t és rendezd el a dolgot garanciában. Minden egyébtől függetlenül a tápodat szerintem mihamarabb cseréld ki...

Zajos gép

Sziasztok!
Lenne egy nagy problémám. A gépem egy ASUS P4P800SE Windows XP 2,8 GHz 512 MB RAM-os kis csoda. Az a bajom vele, hogy mikor elindítok egy játékot (legyen az egy WoW nagyságú vagy épp csak egy flipper) a gép iszonyatosan bedurvul. Ezalatt azt kell érteni, hogy anynyira elkezd zúgni, hogy 1 óránál tovább nem lehet kibírni a hangját. Ha tudnátok segíteni, hogy ezt miért csinálja, és hogy lehetne kiküszöbölni, akkor légyszi írjátok meg! Más: Egyéb kisebb problémáim is voltak/vannak. Az újságban már szinte minden számban megjelenik a „frissíts drivert" dolog, így a DVD mellékletből letöltöttem a legfrissebbet aminek következtében a gép még jobban lelassult mint eddig! Eddig is botrányos volt a helyzet és ez lenne a 2. kérdés: Mikor bepörög a gépem, és ki akarok lépni, megnézni valamit az interneten (Alt+TAB-bal) kb. 30-45sec idő kell neki, hogy lezárja azt az ablakot. Ha ki akarnék lépni a játékból, szintúgy ez van, és utána MINDEN lelassul: Internet, játék, egy sima word, kikapcsolási idő stb... Amióta feltettem ezt az új drivert meg egyre rosszabb... Csak az a gond, hogy nagyon nem értek a gépekhez mélyebben, így nemtom mi miatt lehet ez a lassulás. Túl sok játék van fenn és nem bírja? Vírus (bár azt nem talált eddig)? Ha tudtok ebben is segítsetek!
Előre is köszi!
Szokol Zsolt

Kedves Zsolt!
Ilyen jellegű gondok általában akkor fordulnak elő, ha az XP már nagyon régi a gépen, és tele van felesleges szeméttel a rendszer. Ez alatt már rég szükségtelen regisztrációs bejegyzéseket, és egyéb mágikus marhaságokat kell érteni, amik erősen le tudják lassítani a rendszert. A megoldás az XP újratelepítése, ami általában megoldja a gondokat. Az ALT+TAB-os kérdésre pedig csak annyit tudok mondani, hogy amíg én is 512 megával WoW-oztam, addig nekem is jó egy percig tartott, mire kikínlódtam magam a desktopra. Sajna a WoW igazán 1 gigával érzi jól magát, főleg a nagyobb, 40 fős instákban. A zajártalom szintén nagyon könnyen orvosolható: szedd le a géped oldallapját, és indíts rá a cuccra. Erősen fülelve közelítsed meg a gépet, vigyázva a testi épségedre. Ezzel a roppant bonyolult módszerrel elég jól ki lehet szűrni a hangoskodó alkatrészt, ami általában egy ventilátor szokott lenni. Ha megvan a bűnös, állítsd le a gépet, szered ki a zajkeverőt és vegyél helyette egy csendesebb darabot. (Átmenetileg a ventilapátok portalanítása is segíthet, de legjobb valami spéci, csendes darabot beszerezni. – Joc)

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

PROCICSERE

Helló!
Most egy Nf7-es alaplapom van, amin egy Seprom 2600+-os proci, van mellette még 512mb DDR Ram és egy Ati Radeon 9600xt videokártya, amely 128 mb-os. Az egyik ismerősünk említette, hogy a procink igen gyenge, és nem használja ki teljesen a videokártyát. Ezzel az lenne a bajom, hogy nem tudom, hogy az Nf7-es alaplapom kicserélése nélkül milyen processzort lenne érdemes venni? Azt tudom, hogy az alaplapom nem tud fogadni 64bit-es procikat, és én ennél a Seprom kategóriánál maradnék. Most egy seprom 3100+-os proci megvételén gondolkodom, mert ahogy az értékelését láttam igen jó, csak azt nem tudom, hogy ez 64bit-es-e? Na szóval te mit ajánlanál nekem ilyen processzor téren az alaplap kicserélése nélkül, és hogy ha vennék még 512 Ram-ot az nem dobná meg a gép teljesítményét? Zita

Kedves Zita!
Öröm és boldogság, hogy hölgy olvasóim is vannak, pláne örvendetes, hogy egyikük írt is nekem. Ez természetesen automatikus újságba kerülést vont maga után, remélem nem bánod. (Ez persze csak most volt így, az ezután majd tömegével női névvel próbálkozó levélírókra már nem vonatkozik eme automatizmus... – Joc) Szerintem ne vegyél semmilyen Sempront, mert bár olcsó, de teljesítménye sajnos hagy maga után kívánnivalókat. Sokkal jobban járnál egy Barton magos AMD Athlon XP-vel. Ezek egészen 3200+-ig voltak kaphatóak anno újonnan, sajnos ma már csak használtan lehet beléjük botlani, ám ennek más előnye van: viszonylag olcsók. Egy szerencsésen kimákolt 2600+-os darab akár 3200+-osként is elszalad tuningolva, gond nélkül. Más kérdés, hogy szerintem a mostani procid teljesen jól kiszolgálja a VGA-t, tehát emiatt felesleges új CPU-ba ruházni. Az újabb 512MB RAM már sokkal jobb ötlet, ettől nem csak a játékok, de az XP is jobban kapkodja majd magát.

ÜTŐS GÉP

Sziasztok!
Egy kis segítségre lenne szükségem (mint mindig, most sem tudok dönteni, genetikai defekt:)). Tehát: évek óta gyűjtögetek egy új gépre (most egy 6-7 éves Celeron 500-as kisöreg erőlködik az asztalomon, szegény jól kiszolgálta már magát). Valami nagyon ütőset szeretnék, olyat, amihez legalább még 6-7 évig nem kell nyúlnom...:)) Komolyra fordítva: anyagi lehetőségeimhez képest horribilis összeget szánnék rá, na de mit vegyek? Főleg játékra kellene, illetve grafikai alkalmazásokra is vetemednék a jövőben. A lehetőségek:
1. AMD: AMD Athlon 64 X2 4400+ S939 /Box/, gyári AMD cooler, ASUS A8N-SLI Premium (nForce4 SLI) /3 év garancia/
2. Intel: Intel Pentium D 940 3.2GHz Dual Core 2x2MB Cache BOKSZ, gyári Intel cooler, GigaByte G1975X (i975X) /3 év garancia/
A többi alkatrész: 2GB /2db 1024MB/ DDR 400MHz Corsair /3 év garancia/, 36GB WD Raptor 10000rpm + 250GB Samsung SATA-II, Sapphire Radeon X1900 XTX 512MB ViVo (PCI-E) /2 év gar./, CD/DVD NEC ND-4571 16x DVD^{1}RW Dual Layer Multi DVD Író, NEC 1.44MB FDD, integrált 7.1ch Audio, CHIEFTEC ATX Midi 550W APFC, Logitech Internet Pro HU PS/2 (fekete), Logitech G5 Laser Mouse (PS/2+USB). Játékra úgy tudom az AMD jobb...tényleg? Az egeret és a billentyűzetet lecserélném valamilyen Razer termékre, a házat egy Raidmax Ninjára (remélem nem követek el óriási baklövést), videokártyát esetleg egy nvidiás 7900 vala-mi-re, az integrált hangkártya helyett szeretnék valamilyen Creative felszerelést. Mi ebben a halmazban a gyenge pont (ha van)? Mit változtatnátok rajta (én az árát...:)). Plusz hűtést érdemes-e beszerelni és ha igen, milyet és hová (kártya, processzor, memória is?)? Tudom, sokat kérdezek, de tényleg nem két fillér lesz a beszerzése, inkább előbb körülnézek, mint később a fejemet verjem a falba.:) Ezer hála és köszönet, kellemes nyaralást, ha még előtte álltok.
Hajni
Hopp, majd kifelejtettem: monitor! ViewSonic VX922 19" TFT-LCD monitorra gondoltam, mit szóltok hozzá? Sajnos ilyen frissítés (2ms) mellett nem nagyon találtam 16,7 szín megjelenítésére képes dolgot, a 16,2 az általános.

Kedves Hajni!
Tobzódom, egész hölgykoszorú gyűlt ma össze...
Témához: ha meg nem bántódsz, azt kell mondanom, hogy meglepően gondosan sikerült az alkatrészeket összeválogatnod. Elfogult véleményem szerint az AMD-s verzióval jobban járnál, de más nyilván mást mondana (pl. képzelem, hogy most az Intel hívők vadul vetik a kereszteket). Viszont ha már az SLI-s alaplap bejön a képbe, akkor én mindenképpen nVidia VGA-t tennék a verdába, természetesen valamilyen jófajta 7900-as chippel ellátott darabot. Háztájon maradva pl. stílusosan egy ASUS-t, természetesen abból a fajtából, ami fel van készítve az SLI-re is, így ha netán mégis hozzátennél a géphez a későbbiek folyamán, akkor a bővítés eme lehetősége is adott lesz. További fontos tudnivaló, hogy a mai optikai egységek biztos, hogy nem fognak neked 6-8 évet leszolgálni. A divat manapság ezen a téren a megtervezett szétesés, ergó 1-2 éven belül (kíméletes használat esetén 3-4 év max) elkezdenek nem működni a meghajtók. Ha pedig jófajta gamer tasztatúrára vágysz, akkor ajánlom figyelmedbe a Logitech G15-ös modelljét. Ennek egyetlen hibája, hogy kizárólag angol kiosztással kapható itthon, ami pl. a hosszú í-betű beírásakor okozhat bonyodalmakat. Cserébe prémium minőségű professzionális fegyvert tudhatsz magadénak. Egér fronton szerintem legjobban akkor jársz, ha elolvasod a pár számmal ezelőtt elkövetett kétrészes egér tesztemet, abból minden fontos kérdésre választ kapsz. A végeredmény zanzásan annyi, hogy én csak Razert tennék az asztalra, de ez megint elfogult vélemény. Szerintem legjobb, ha kipróbálás-fogdosás után veszed meg a rágcsálót. Ez nálad hatványozottan ajánlott, mert a női kéz alapvetően más összetételű, mint a pasik keze. Monitor terén a ViewSonic mellett ajánlom figyelmedbe még az Eizo márkát is... Hangkártyát pedig válassz nyugodtan a Creative felsőkategóriájából.

AGP SEBESSÉG

Üdv PcGuru!
Lenne egy nagyon idegesítő kis problémám. Az lenne, hogy a gépemben képtelenség az AGP sebességet 8x-osra növelni. Pedig minden alkatrész megfelelő (alaplap, videokártya).
Bios-ban beállítottam hogy 8x-os legyen az AGP + hogy 256-os. Aztán van ott egy olyan pont, hogy AGP vagy PCI legyen az elsődleges, nem segít ez sem. A legújabb 6.5-ös Catalyst van fenn. Amikor a Catalystban próbálom beállítani a sebességet mindig le akarja tesztelni és újra is indítja a rendszert, nem segít. Az Everest azt mondja az AGP le van tiltva és az aktuális sebesség 4x, PCI módban van futtatva. Légyszíves se-

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

gítsetek! A konfigom: Saphire Radeon 9600 PRO 256 MB, AMD Sempron 2600++, ASRock K7NF2-Raid, 512 MB DDR400 Kingstone, Táp Codegen 400W, minden fél éve lett véve.
Előre is köszi! Alwares

Kedves Alwares!
Szokásos rosszmájúságom most az ASRock alaplap irányába tereli a gyanút, szerintem eme remek márka terméke az, ami akadályoz téged a 8x AGP beállításában... Meg kellene próbálnod a VGA-t egy másik gépben, ami szintén tudja a 8x AGP-t, így kiszűrhető, hogy a kártya, vagy az alaplap viccelődik-e. Nem árt ugyanakkor ha tudod, hogy a 8x AGP-től nem szabad frenetikus sebességnövekedést várni. Optimális esetben a gyorsulás mértéke nem fogja meghaladni az 1-5%-ot, amiért nem biztos, hogy megéri szétrobbantani az egész kócerájt.

NOTEBOOK DRIVEREK

Hi!
Már régen írtam nektek, de most ez fontos. Sajnos végre kellett hajtani a format:C parancsot a laptopomon... És mivel nem tudom, hogy milyen a hardvere, és az összes driver törlődött most itt állok 1 viszonylag jó géppel ami szarul működik. Kérlek, mondjatok 1 olyan linket, ahonnan le lehet tölteni egy olyan progit, ami fölismeri a hardvereket! Mert hogy a hang is elment, és így pl. a klipek nézése nem túl érdekfeszítő... Meg a videocardé is, és igy max. a stronghold: cusider fut el rajta...
Lécci segítsetek.
Misi

Kedves Misi!
A megoldás egyszerű, mint a lejtő. Megleséd a géped márkáját, és felsuhansz a gyártó weblapjára. Itt kikeresed a gépedet, és letöltöd az összes drivert, amiket utána haladéktalanul feltelepítesz. És lőn. (Amúgy az Everest megmondja mi van a gépedben... – Joc)

MODDING

Hello!
Azzal a kérdéssel fordulnék hozzátok,hogy a napokban tervezem a gépem moddingolását és már nézegettem is fénycsöveket és stb.-t. Na szóval azt szeretném kérdezni, hogy hogyan lehet ezeket beszerelni a gépembe? Hova kell őket kötni? Bírni fogja-e a táp? Kell-e valamilyen külön erre a célra tervezett alaplap vagy valami más hardver? Jelenlegi gépem: Abit Nf 7 alaplap; AMD athlon xp 2400+ proci; 512 mb ddr ram; GeForce FX 5200 128 mb-os VGA; egy cd író olvasó és egy DVD író olvasó; Codegen 300W táp; 80 GB os vinyó.
Balogh Dániel

Kedves Dániel!
Beszerelés: minden ilyen világító bigyóhoz adnak tapadós tépőzárakat és műanyag húzózárakat, amikkel egész korrektül fel lehet szerkeszteni a dolgokat a gépházba. Arra figyelj, hogy már néhány ilyen izé beépítése után is tekintélyes kábel keletkezik pluszban, és ezeket mindenképpen el kell valahogy vezetgetni szépen, hogy ne lógjanak bele a ventillátorokba, és ne túlságosan állják útját a házban áramló levegőnek se. Ne feledkezz meg arról, hogy a fénycsövekhez tartozó invertereket (kis fekete dobozkák) is le kell majd rögzítened fixen, aminek komoly akadálya lesz a kábeleik hossza/rövidsége. A tápot ezek a cuccok elhanyagolható mértékben terhelik, kivéve természetesen, ha harminc darab fénycsövet és tizenöt ventillátort építesz be... Különösebb hardverkövetelménye nincs ezeknek a kütyüknek, elegendő egy-két szabad tápkábel. Mindettől függetlenül a 300-as Codegent azonnali cserére javaslom.

AGP 4X VS. 8X

Helló, Guru Team!
Nem azért írok nektek, mert problémám van a gépemmel, hanem azért mert nincs és kérlek azért tegyetek be az újságba mert ha valakinek ilyen gondja van, akkor ne dobja ki a gépét az ablakon, mert itt a megoldás! A probléma a következő volt: lecseréltem az Ati Radeon 9200-asomat és 9800 PRO-ra, és amikor hazavittem gondoltam megnézem a frissen vásárolt Age of Empires 3.-amat milyen az új kártyán. Tíz perc múlva a játék lefagyott és egy Ati hibaüzenet jött elő (A VPU Recover alaphelyzetbe állította a grafikus gyorsítót, mert az nem válaszolt az illesztő program parancsaira.). Ezt pár játéknál (pontosabban háromnál: Age of empires3, Black and White 2., Star Wars: Empire at War) csinálta.

A többinél játék közben elment a kép, teljesen lefagyott és már csak a Reset tudott rajta segíteni. Próbáltam újratelepíteni a Windows-t, de még rosszabb lett: már nem csak játék közben fagyott le. Egy nap kétségbeesésemben kerestem a megoldást a problémára a videokártya tulajdonságaiban és ott megakadt a szemem az Ati SMARTGART(tm) menüponton ott is az AGP beállításokon: 8x-os AGP!? Elvileg az alaplapomnak 4x-es a foglalata, gondoltam egy próbát megér: levettem 4x-esre. Bár nem bíztam nagyon benne, hogy lesz valami változás, meglepődve tapasztaltam hogy nem jelentkeztek többé hibák, minden játék max grafikán úgy futott, mint az olajozott golyó. Már két hónapja így van és nincs semmi gondom vele. Akinek ilyen problémája van, az próbálja ki ezt a megoldást is, mert lehet (biztos) hogy segít.
T. Máté

Kedves Máté!
Nagyon köszönöm minden olvasóm nevében a segítséget! Tanúság: 4-szeres cuccot nem illik 8-szorosan hajtani. Tessék tehát mindig gondosan ellenőrizni az alkatrészek egymással való kompatibilitását, és akkor nem érhetnek kellemetlen meglepetések.

SZAGGATÓ JÁTÉKOK

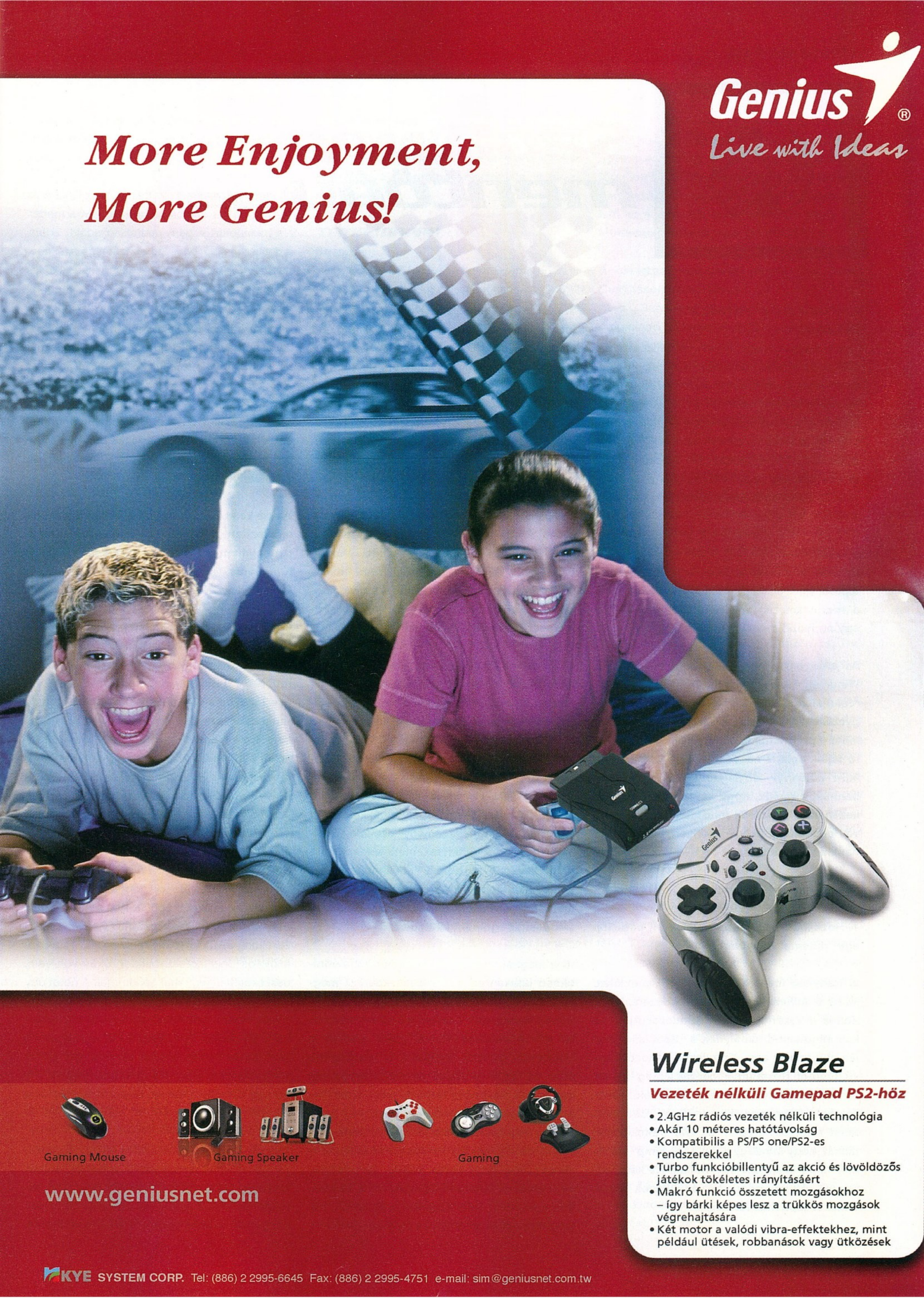
Sziasztok!
Olyan gonddal fordulok hozzátok, hogy nagyon sok játék szaggat a gépemen. A konfigurációm 2,4-es celeron msi 845 pe max/neo alaplap 2*512 400mhz-es ram ati 9600 atlantis videokártya, minél az atlantist nem tudom megfejteni, hogy mit jelent pontosan. Én arra gyanakszom, hogy procceszorba kellene befektetnem. Ehhez az alaplaphoz és videokártyához melyik a legmegfelelőbb választás, ha egyáltalán erre kell valóban költenem? Köszi a segítségeteket előre is. Hidasi László

Kedves László!
Szerintem a géped leggyengébb pontja ebben a felállásban a proci és a VGA. Ha a Celeront teljes értékű Pentium4-re cseréled (mondjuk 2,8GHz már baráti), azzal máris jelentős sebességnövekedést realizálhatsz. Ha mindemellé beszerzel egy korrekt AGP-s VGA-t (pl. egy 6600GT-t), akkor már egész korrekt kis masina lesz az eredmény. Ezzel a konfiggal a ma divatos játékok 90%-a korrekt felbontással és korrekt részletességi beállítások mellett is élvezhető sebességgel fog futni. Ha nem ragaszkodsz ahhoz, hogy a legújabb gammákat is maximális grafikai beállítások mellett futtasd, akkor a következő egy évben nem nagyon kell majd hozzányúlni a géphez. Ennyi idő alatt pedig simán össze lehet spórolni a lóvét a következő fejlesztéshez. Ugyanis ha az eredményül kapott gépet upgrade-eled, akkor az viszont már komolyabb beruházás lesz, lévén alaplapcsere után gyaníthatóan PCI-Express-es VGA-ra, új procira, erősebb tápra és új memóriamodulokra lesz szükséged.

BELÉPÉS A BIOS-BA

Hy PC Gguru team!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy nem tudok belépni a gépem BIOS-ába. Az alaplapom egy: Asrock P4V88+ amikor elindítom a gépet a képernyő fekete és már csak a Windows XP Bootoló képe jön be, előtte semmi. Válaszotokat előre is köszönöm. Hódos Tamás

Kedves Tamás!
A Power gomb aktiválása után azonnal tapadj rá a DEL gombra, és „ütlegeld" kitartóan. Általában ezzel a gombbal lehet közvetlenül bekapcsolás után elérni a BIOS-t.


Genius
Live with Ideas
More Enjoyment,
More Genius!
Wireless Blaze
Vezeték nélküli Gamepad PS2-höz
• 2.4GHz rádiós vezeték nélküli technológia
• Akár 10 méteres hatótávolság
• Kompatibilis a PS/PS one/PS2-es rendszerekkel
• Turbo funkcióbillentyű az akció és lövöldözős játékok tökéletes irányításáért
• Makró funkció összetett mozgásokhoz – így bárki képes lesz a trükkös mozgások végrehajtására
• Két motor a valódi vibra-effektekhez, mint például ütések, robbanások vagy ütközések
Gaming Mouse
Gaming Speaker
Gaming
www.geniusnet.com
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw

Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

LEFOGLALT TERÜLET

Hellosztok!

Lenne nagyon nagy bajom, a winchesterem 120GB-os Maxtor, kettéosztottam, egy 5 GB-osra, amire a windows van telepítve, és a másik részére a játékok mennek. A C-n amin a windows van, azon az összes fájlt kijelöltem és csak 2,87 GB-ot foglal el, de kint azt írja ki, hogy az 5GB-ból 250MB a szabad hely, és ezért a windows nyavalyog, hogy nincs elég hely, de akkor hova tűnt 2GB szabd hely. Kérlek, segítsetek.

Iván

Kedves Iván!

Először is gratulálok, hogy legalább te meglépted, amit sokan nem, hogy kettéosztottad a merevlemezed egy rendszerpartícióra és egy nagyobb terjedelmű adatpartícióra.

Az arányokkal nincs is semmi baj, amíg a Windows és a programok szemetét rendszeresen eltakarítod, vagy eleve átirányítod a nagyobbik partícióra. A te esetedben két fő oka lehet a problémáidnak. Az egyik, hogy az apró fájlok sokkal nagyobb helyet foglalnak el, mint amennyi tényleges adattartalom van bennük, a másik, hogy ha a Windows maga kezeli az 5 GB-os C: rendszerpartíciódon levő lapozófájlt, akkor könnyen belefuthatsz hasonló helyzetekbe.

Lássuk hát a megoldást:

1. Hozz létre a nagyobb (azaz a D:) partíción egy "d:\temp" könyvtárat.

2. Irányítsd ide a TEMP és TMP változókat. Mind a felhasználói, mind rendszerszinten. Ehhez a Vezérlőpulton a Rendszer Appletet kell elindítanod, amelynek a „Speciális" lapján alul találsz egy „Környezeti változók" nevű gombot. Rákattintva már csak meg kell keresned, és át kell írnod a felhasználói változók és a Rendszerváltozók között (összesen tehát 4 helyen) a TEMP és TMP változók tartalmát, hogy mindegyikben a „d:\temp" szerepeljen, persze idézőjelek nélkül. Ha kész, akkor OK. Az így módosított beállítások újraindításkor lépnek érvénybe.

3. A lapozófájl áthelyezése előtt persze ajánlott egy lemezellenőrzést kérni: A Sajátgépet megnyitni, jobbklikk a D: partícióra, és a megjelenő helyi menüben a legalsó, „Tulajdonságok" pontot választod. A megjelenő panelen az „Eszközök" fülre kattintasz, és a lapon a „Hibaellenőrzés" szekció „Ellenőrzés..." gombjára kattintasz. A megjelenő kisablakban mindkét opcióra pipát teszel, majd az „Indítás" gombra böksz rá. Ekkor még nem indul a verkli, ezt közli is veled egy hibaüzenetben, csak ha újraindítod a rendszert. Ha lefutott, akkor jöhet egy töredezettségmentesítés, amit ugyanitt kérhetsz. Ez azonnal elindul, bár készülj fel lassú, akár több órás futásra is. Ráadásul nem azonnal indul a defragmentálás, rá kell bökni ugyanis a "Töredezettségmentesítés" nevű gombra is.

4. Ha a fentiekkel kész vagy, akkor érdemes létrehoznod a nagyobb D: partíción egy fix méretű lapozófájlt, hogy ne a rendszerterületedet eméssze fel. Feltételezve, hogy a géped memóriája valahol 256 MB és 1 GB között lehet, javaslok egy 512 MB-os fix méretű lapozót a nagyobb D: partíción, és a C: partíció lapozófájljának a teljes törlését. Ennek a módja és helye: „Vezérlőpult" / „Rendszer" / „Speciális" Itt a „Teljesítmény" szekció „Beállítás" gombjára kattintasz, majd a megjelenő panel középső, „Speciális" nevű lapjára, ahol a lap alsó harmadában találod a „Virtuális memória" szekciót. Ennek módosítására a „Módosítás" gombra kattintasz.

Itt a meghajtók között kiválasztod az előbbiekben kitakarított és rendbeszedett D meghajtódat, és azon beállítod az „Egyéni méret" pontot választva a Kezdeti méret és Maximális méret mezőket 512-re, majd ráböksz a „Beállítás" gombra. Ezután a C: meghajtóra állsz rá, és 0-ra állítod az ottani lapozófájl kezdeti és maximális értékeit, majd ismét beállítás, végül OK. A fentiekkel végezve a beállítások egy újraindítás után lépnek életbe, és remélhetőleg sokáig nem molesztál azzal a rendszered, hogy kevés a hely. Természetesen emellett mindenképp ajánlott a felesleges szemetek, nem használt programok, fájlok eltakarítása az 5 GB-os C: partícióról.

5. Még egy helypazarlás: az Internet Explorerben kattints az Eszközök menüben a legalsó, „Internetbeállítások" pontra. A megjelenő panel „Általános" lapján középen látható az „Ideiglenesen letöltött fájlok" szekció. Javaslom a „Fájlok törlése..." gomb megnyomását, és a „Cookie-k törlése..." gomb megnyomását, ami kiszemetel. Én a teljes helyben tárolt tartalom törlését szoktam választani, mert ez szemetel ki igazán.

Ha ez kész, két dolgot ajánlok: az így teher-mentesített 5 GB-os C: meghajtód töredezettségmentesítését, és természetesen az ideiglenes internetfájlok áthelyezését a D:\Temp könvtárba.

6. És végül még egy utolsó javaslat: A Vezérlőpult Rendszer Appletjének „A rendszer visszaállítása" lapján egy csuszkával állíthatod, hogy a merevlemez hány százalékát vegye igénybe a Windows az igen helyigényes rendszervisszaállító szolgáltatások biztosítására. Én a magam részére vissza szoktam fékezni a minimum közelébe, vagy még inkább kikapcsolom. Ha nem vagy tapasztalt Windows Guru, úgysem nagyon fogsz tudni élni ezzel a lehetőséggel.

FURA KÉKHALÁL

Hali!

Lenne egy kis gondom a géppel. Nem rég vettem egy új masinát: 3500+ AMD, ASUS A8N-SLI, 2x 512 MB Kingstone RAM, 250GB Samsung SATA vinyó,MSI NX7600 GT PCI Exp, 450W-os Chieftec táp. Minden okés volt vele, összekötöttem egy régi gépemmel. A netet úgy osztottam, hogy: a tuningosabb gépem USB-n kapta, majd hálózaton keresztül osztottam meg. Minden jól működött, a net is, meg a két gép is, de szokás szerint kaptam vmi jó kis kémprogramot ami 1 hétig szórakoztatott, végül úgy döntöttem format. Innentől kezdődtek a gondok.

1. Amikor beraktam a win cd-m és megnéztem a partícióim, akkor a 4-ből (250GB: 1x100,3x50-es particio) csak 2-t látott a másik 2-t is végül is látta, de nem tudott rajta létrehozni semmit, se win könyvtárat se nem tudtam törölni, semmit nem

tudtam vele kezdeni. Szóval 250GB-bol csak 150-et tudok használni, pedig ezelőtt minden jó volt.

2. A tuning gépet leformáztam, majd amikor újra tettem a win-t és összekötöttem a 2 gépet hálózatba, hiába osztottam meg a mappákat, a 2 gép látja egymást de egyik se tudja elérni a másik mappáit, amikor megnyitnám akkor az a baja, hogy nincs jogosultságom hozzá, pedig format előtt minden működött és azóta semmit se állítottam.

3. Amikor mindkettő gép be van kapcsolva, és a régebbivel felmegyek msn-re és a tuning gépen fut vmi akkor 90% hogy kékhalál lesz a felcsatlakozás pillanatában. Ha nem fut semmi, akkor csak kb 10% esély van rá. Mint mondtam formattálás előtt semmi gondom nem volt, szóval szerintem nem hardweres a gond, de nem tudom. Ha lehet e-mailban válaszoljatok, Előre is köszi a segítséget. István

Kedves István!
1. A megfelelő javítófolt nélkül a Windows sajna rosszul kezeli a nagyméretű merevlemezeket. A szervizben, ahol felrakták számodra a Windowst, valószínűleg ezt is telepítették és beállították, de a telepítő Windows CD lemezedről valószínűleg hiányzik. Keress/szerezz egy XPSP2 telepítő csomagot. SP2 nélkül komoly gondjaid lesznek.

2. Mindkét gépen szerepelnie kell a hálózati protokollok között a „Fájl és nyomtatómegosztás Microsoft Networkshöz" protokollnak. Gondoskodnod kell arról, hogy a mappák meg legyenek osztva és a másik gép felhasználói is hozzáférhessenek, sőt, hogy az adott megosztás esetén be legyen kapcsolva a „Más felhasználók is módosíthatják a fájljaimat" mező. A Windows ezt néha önhatalmúlag leszedi.

3. Mint leírásodból látom, nem alkalmazol routert. Miért? Ez ugyan nem a reklám helye, de a nyár elején volt egy akció, amikor 6500 forintért adtak négyportos switch-et is tartalmazó routert, ami még egy primitív, de hasznos tűzfalas védelmet is biztosított. Nem hinném, hogy egy tízezer forint alatti kiadás a földhöz vágna, és így nem kellene a gépeidet még netmegosztással terhelned feleslegesen.

A kékhalálokból én azt a következtetést vonom le, hogy valami azért még nem kerek. Némi finomhangolás, takarítás, egy kis karbantartás sokat javíthat, de nem ártana valami hatékony víruskeresővel, majd kémprogram-keresővel is átnézetni a rendszereidet. Meg fogsz lepődni, mi mindent találsz majd. Javaslom az AdAware letöltését és futtatását (www.lavasoft.de, az Ad-Aware SE Personal Edition 1.06 a te progid!), de emellett további antispyware programok használata is hasznos lehet.

TEMP MAPPA

Sziasztok!
Nem tudom, ezt ide kell-e íni de azért mondom: hogyan lehet helyet felszabadítani a gépről? Hallottam valamit egy Temp nevű könyvtárról de ez hol van pontosan? Lécci segítsetek!
Kössz, rendszeres olvasótok Martin

Kedves Martin!
Minden számítógépes operációs rendszer készít magának egyfajta szemetest, amelybe olyan átmeneti állományokat helyez el, amelyeket a normális programműködés során töröl, legkésőbb akkor, amikor az azt létrehozó alkalmazás befejezi működését. A Windows is így működik, és a Windows alá készített programok többsége is igénybe veszi ezt a könyvtárat. A probléma csupán az, mint kérdésfelvetésed is mutatja, hogy a való életben nem minden zajlik úgy, ahogy kellene, ahogy terveztük, és ha belenézünk egy számítógép TEMP könyvtárába, amely a fenti feladatot látja el, azaz az átmeneti fájlok tárolását, rengeteg olyan fájlt találunk, amelyek dátuma jelzi, hogy hetekkel-hónapokkal, akár évekkel korábban jöttek létre és maradtak a rendszerben.

Azt kérdezed, ez hol található és hogyan tudnál helyet visszanyerni.
Kezdjük az egyszerűbbel, a lelőhellyel. A Windows két helyen tarthatja. Vagy a saját könyvtárán belül (például "C:\Windows\-Temp"), vagy a „Documents and Settings" folder megfelelő felhasználói könyvtárain belül az egyes felhasználók, rejtett attribútumú „Local Settings" alkönyvtárain belül.

A TEMP könyvtárakban levő fájlok többsége törölhető, ám ne lepődj meg azon, hogy néhány fájlt a rendszer vagy valamilyen program nem enged törölni. Ez azért van, mert az operációs rendszer védi a nyitott fájlokat, és azokat csak lezárásuk után lehet(ne) törölni. Ha pedig egy rendszer– vagy felhasználói program fog egy fájlt, és azt mindenképp törölni akarjuk, először azt a programot kell vagy a fájl lezárására, vagy leállásra bírni, ami ül rajta.

Az aktuális felhasználóhoz tartozó TEMP könyvtár helyét úgy is megtudhatod, hogy nyitsz egy DOS ablakot, és kiadod a SET parancsot mindenféle paraméter nélkül. Nálam a lista alján szerepel két változó, a TEMP és a TMP, amelyek ugyanarra a könyvtárra mutatnak. Ha nem csupán meg akarod tudni, hol van a TEMP könyvtár, hanem magad akarod előírni, hova szemeteljen a Windows, akkor a Vezérlőpulton keresztül adhatsz meg egy könnyebben kezelhető, elérhető, üríthető helyet. Nálam ez a második merevlemezem egyik erre létrehozott foldere, azaz G:\TEMP.

A következő lépésekkel juthatsz ide: Start / Beállítások / Vezérlőpult.
Itt a „Rendszer" ikonra kattintasz, majd a megjelenő „Rendszertulajdonságok" beállítópanel „Speciális" fülére.
Itt a lap alján rákattintasz a „Környezeti változók" gombra, mire megjelenik egy újabb ablak, amelyben az aktuális felhasználóhoz tartozó környezeti változókat és a rendszerváltozókat láthatod és szerkesztheted át igényeid szerint. Igaz, a rendszerváltozókat csak akkor, ha az aktuális felhasználó, amivel beléptél, maga is rendszergazdai jogosítványokkal bír. Itt a két listán a csúszkákat mozgatva képernyőre hozhatod a megfelelő TEMP és TMP változókat. A magam részéről és mindegyiket a fenti, e célra létrehozott G:\TEMP folderre irányítottam. Így ugyanis sokkal kényelmesebb és egyszerűbb a takarítás.

További helyfelszabadításra is van mód. Például az Internet Explorer (röviden IE) is hihetetlen mennyiségű szemetet hagy maga után a számítógépen. Ez azonban nem a fent említett TEMP könyvtárba kerül, hanem egy „Temporary Internet Files" nevű folderbe, amelynek a pontos helyét az IE „Eszközök" menüjén keresztül nézheted, illetve változtathatod meg. Sőt arra is van módod, hogy egy mozdulattal ürítsd, és akár sok száz MB-ot nyerj vissza. Ehhez az IE említett Eszközök menüjének legalsó pontját („Internetbeállítások...") kell választanod.

Az „Internet tulajdonságok" panel „Általános" lapjának közepém az „Ideiglenesen letöltött fájlok" szekcióban kattints a „Fájlok törlése..." gombra, majd az erre megjelenő párbeszédablakban tegyél pipát „A teljes helyben tárolt tartalom törlése" mezőbe és kattints az OK gombra. Ugyanitt a Cookie-k törlése gomb is segít a szemetelésben.

Ez azonban még messze nem minden. Az Asztalon található „Lomtár" lehetőséget ad a tévedésből törölt fájlok visszaállítására, ám egyúttal az itt tárolt fájlok igen sok helyet foglalhatnak el. Ha ellenőrizted, hogy a lomtárba nem kerültek pótolhatatlan fájljaid, akkor a lomtár Fájl menüjében a „Lomtár ürítése" parancs kiadásával teheted véglegessé a kiszemetelést.

OLLA OLVASÓK!

Sherlock Holmes jött, látott és győzött. Nem is emlékszem, mikor kaptunk ennyi dicséretet teljes játék kiválasztásakor, mint most. Az angol nyomozó története ráadásul nem is előre váltott ki pozitív felhangokat, hanem a megjelenést követően, amikor már kipróbáltátok. Ennek tükrében aztán le is lőttük a Beyond Divinity projektet, és harcba küldtük helyette Edwardot, az Alone in the Dark negyedik részével (na jó, ha a némileg reálisabb magyarázatra vagytok kíváncsiak, olvassátok el Sasa bevezetőjét). Sokan reagáltak WoW-os pályafutásom alakulására, erre még visszatérek. Vágjunk is bele... Ja, mellesleg megemeltük a levrov oldalszámát, ha még nem mondtam volna. Örültök?

IZOMGÉP

Hello Zak!

Írd már össze nekem a legerősebb gépet, nem muszáj magyarországi, amit én össze tudtam rakni az Alienware és asszem 8000 dollár. Konfigot nem írom le :).

BGy

Kérlek szépen, én az IBM BlueGene/L gépét ajánlanám, a maga szerény 280 billió/másodperces műveleti sebességével azt hiszem, még te is elégedett lennél. Egyedüli hátránya, hogy pillanatnyilag egyetlen példány létezik belőle, az amerikai energiaügyi minisztériumban.

TELJES JÁTÉK FAULT

Szevasztok!

Teljes játéknak szerintem a Giants: Citizen Kabutó nagyon jó lenne. Lehet, hogy egy kicsit régi játék, de a demója nekem nagyon tetszett. Megvan a teljes játék is de csak az 1. CD-je, mert csak az volt a tokjában. Ilyen szívást!

Sanyo

Ui.: Megbocsátotok, hogy az e havi PC Gurut nem tudtam megvenni? A WoW-ra kell a zs.

Nem, ez megbocsáthatatlan. Főleg, hogy a jelek szerint nem ez az első Guru, amit nem veszel meg, mivel a Giants néhány éve már volt teljes játékunk. Tudom ajánlani a terjesztést, ahol a lelkes lánykák segítenek megtalálni (valamikor 2001-2002 körül volt, azt hiszem).

ÉLETÜNK EGY NAPJA

Szeva Gurusok!

Lenne 2 kérdésem, ha nem problem: Hogy telik nálatok egy nap ott szerkiben? Nem tudjátok hogy lesz-e új GTA ? A Guru legyen veletek és a Total War.

Daanek admirális

Kezdjük az egyszerűbbel: persze, lesz GTA4, egyelőre következő generációs konzolokra van bejelentve, jövő év októberében kell kijönnie. Egy vagon... (hmm, ezekkel az ígéretekkel a Stöki is megjárta anno, legyen inkább...), sőt, egy egész tábla mogyorós csokiba lefogadom, hogy 2008-ban megérkezik PC-re is.

Napjaink meglehetős változatossággal telnek, nehéz rá skatulyát húzni, de azért megpróbálom. Az első fecskék hajnali 10 felé kezdenek érkezni, Sasa és Hancu személyében (illetve Chris ilyekor már benn van, ő nagyjából reggel hatkor kel, lenyom otthonról néhány sárkányt szólóban, majd fél 8 után pár perccel megérkezik, sietve elolvassa az emailjeit, majd „ráérünk ezekre!" felkiáltással későbbre halasztja a teendőket, és elmerül legalább másfél órája nem látott karaktere pátyolgatásában). Jövő hónapban Chris karakterének virtuális napját is leírom, ha gondoljátok, igazán tanulságos lenne. A Sasa-Hancu duó is átesik az email-olvasgatás rituáléján, megválaszolják azt a fejenként 40-50 levelet, amiben különféle játékfejlesztő csapatok ígérnek repülőjegyet, kosztot, kvártélyt, csak hogy leteszteljük készülő játékukat, valamint biztosítják Carmackot, hogy a jövő héten valamikor biztosan jut már időnk egy interjú összehozására (állandóan hitegetik szegényt). Végignézik továbbá azt a 100-200 levelet, amiben lelkes amatőrök küldik el bemutatkozó munkájukat, a jövőbeni remélt cikkírói állás megnyerése érdekében, majd kitörlik azt az 500-600 Viagra vételére, könyvvásárlásra, és egyéb hasznos teendőkre buzdító spamet, amit a folyamatosan tökéletesített szűrőrendszer sem tudott leválogatni. 11 magasságában begurul (nem mérgében) Gömböc barátunk, és valamikor ilyentájt jön-megy Gaben, és Joc is. Grath és Hancu megnézi, jött-e a napi postával valami anyag, aminek feltétlenül be kell kerülnie a következő számba, és ennek tekintetében intézkednek, majd ugyanezen célzattal végigtelefonálják a hazai képviseletek jeles munkatársait. Ezzel elvannak nagyjából fél 12-ig, amikor is érkezik Ricco, hogy végre nyugodt körülmények között (mert otthon ez nem nagyon megy neki) WoW-ozhasson egy kicsit. Chris ekkorra nagyjából túl van két csúcs-instance letakarításán, keresett hozzávetőleg 500 aranyat, és unalmában egy-egy szet összegyűjtésével, majd kompletten történő értékesítésével múlatja az időt. Delet üt az óra, amikor testületi ebédelés történik. Ennyi a nap első fele, a folytatás igény szerint legközelebb (megjegyzem, én nem véletlenül maradtam ki, hiszen délután 4 előtt nem igazán szoktam előfordulni).

KÉRDÉSÖZÖN

Szia Zak! Szia PC Guru Team!

Már elég régóta olvasom a lapot. Jöjjön pár megjegyzés, kérdés, észrevétel...hosszú lesz, és ha nem baj, mindre kérnék választ:-)

1. Örülök, hogy a szerkesztőség nem puszta WoWozással tölti a nyarat...apropó WoW.... Zak...részvétem...az Isten legyen hozzád irgalmas...(bocsi minden wowostól) **(Mi tagadás, istentelenül addiktív.)**

2. Igaz, tényleg a Cowboy Bebopp a legjobb anime, de nagyon kíváncsi lennék, hogy a szerkesztőségben mi áll a második helyen anime téren :)! Nos? **(Ööö, nemtom, itt valami hentait emlegetnek a népek, meg hogy ezt azért ne írjam le. Haha, már nem törlöm ki!)**

3. Bár az írói pályázatnak vége, ettől függetlenül még elfogadtok néhány próbálkozást? Avagy nem? **(Szerinted? Ha valaminek vége, akkor...?)**

4. Honnan szerezte Grath azt a Final Fantasy-s Action-Menü pólót, amiben a cikkírói tanácsok oldalon is feszít? **(Állandóan külföldi csomagküldő cégek oldalai vannak a monitorán... de persze a kiállításokon is lerabolja a standokat.)**

5. A Legacy of Kain: Defiance beválhat nálatok mint teljes játék? (A Soul Reaver már volt, azért kérdem.)

A Kis Gömböc

A múlt hónapban az egyik bank Kis Gömböcös Sziget-hirdetése borzolta a kedélyeket, most pedig újabb bizonyítékok jutottak el hozzánk Grath titkos világhódító-beszivárgó tervéről. Amint a mellékelt fotókon is látszik, Gömbiről már utcát és lakóparkot is elneveztek. Vajon mi lesz a következő?

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"Többet nem veszünk a Tescoban lengéscsillapítót!" - Tóth József

"Van egy olyan sanda gyanúm, hogy ezt a párhuzamos parkolást még gyakorolni kell..." - Juhász Zsolt

"...és a hónap férfija: Gyuri! - aki nem szólt bele a vezetésbe..." - Kelemen Balázs

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

(Beválhat... ezzel még nem mondtam semmit.)
6. Nem kell poszter! **(Ezt most csak azért hagytam benne, mert nem volt kedvem átszámozni a kérdéseket.)**
7. Flatline, végigvittem a Comdemnedet...én megijedtem, de a vattacukor ettől függetlenül jöhet...hisz én megpróbáltam. :-)
8. Mi kell ahhoz, hogy valaki a DVD-n rovatot indíthasson (ha már egyszer ez egy ilyen Csináld magad dolognak lett feltüntetve)? **(Írj a chris@pcguru.hu címre, bár olvastad, mi történik olyankor...)**
9. Nem is tudom, honnan jutott már eszembe, de volt szó arról, hogy a lányok nem tudnak FPS játékokkal játszani...súlyos tévedés kérem szépen! Egy lány ismerősöm hihetetlen, de profi CS-s 1.6-on! **(Miért volna hihetetlen, Kornélia anno rendesen habosra pakolta fiú ellenfeleit.)**
10. Szerintem nem jó ötlet a Beyond Divinity, de ez csak tanács. :(**(Megfogadtuk.)**
11. Sasa, örülök, hogy kedveled a Prodigy-t. ;)
12. Zak, te olvasol fantasy könyveket? Mert ha igen, akkor tudom, honnan van a neved! (Legalábbis sejtem :-)) **(Olvasok...néha.)**
Üdv, kellemes munkát!
Hűséges olvasótok:
Kitsune

A DRUIDA BESZÓL

Ishnu'alah, fiatal Zak barátom!
Örömmel láttam a legutóbbi számban, hogy azt említetted, „rouge". Ezzel szokás mindenkit szívatni, tudniillik az a piros, franciául. Legyél szíves azt vésni a fejedbe befelé hogy „rogue". :>
Üdv: Meadows night elf druid @ Trollbane (!).
U.i.: Nem jelent semmit, ha sokat utaltál a WoW-ra, úgyis mindenkinek meg kell vennie, aki meg nem hiszi, annak utánajárunk.
A rasszizmus nem korrekt dolog ezért nem gyakorlom, de dögöljön meg mindenki nálatok aki hordás. :q

Óóh, ezzel az utolsó mondatoddal rengeteg rajongót szereztél itt a cégnél (értsd: ne csodálkozz, ha váratlanul azt veszed észre, hogy egymásután 40-szer halsz meg Chris kezei által). Mindazonáltal a felvetés jogos, szóval ROGUE! De végül hunter lett, immár biztosan.

NEVERENDING STORY

Helló Guru!
Na kezdjük is el:
1. Sajnálattal vettem észre, hogy egyre gyakrabban maradnak le a cikkek végei! Nem kicsit idegesítő, ha lemarad 3 mondat.
2.Én voltam az, aki kb. 5 PC Guru után reklamált, mivel sikeresen előfizettünk a postásnak, akivel ha találkozom üdvözletem küldöm. Miután felépült megmutatom neki az újságokat ahol + lehet venni.
3. Mi lett azzal a Splinter Cell multi teszttel? Én személy szerint nagyon hiányoltam, mivel nagy rajongó vagyok. **(Nem készültek el a fejlesztők a játszható verzióval. Nem véletlen, hogy nemcsak nálunk, de a világ egyetlen más magazinjában sem olvashattál ilyen cikket.)**
4. A levrov méretével nincs bajom, de ha hivatalosan 2 oldal, akkor legyen is annyi!! Tessék kirugdosni még a legkisebb hirdetést is. **(Ha három oldal, maradhat egy kis hirdetés?)**
6. A teljes játékok elég jók, de lehetne hozzájuk kódokat, tippeket és végigjátszásokat pirítani a DVD-re. A Sherlock Holmes egy jó játék, de vannak benne nehéz részek és feltételezem a fél játékmentőöv azzal lesz tele... **(Az a jó, Tika nem fog unatkozni.)**
De, hogy jót is írjak:
1. A Cikkek nagyon ott vannak: (pár kivétellel) viccesek, 5letesek. Az új értékelő doboz is el lett találva. (Jó, hogy van hozzá kép is. Főleg a Flatline cikkeknél.:-D)
2. A kép-szöveg arány sztem pont jó. (már amikor a képek nem „fedik el" a szöveget)
Na akkor én ennyi voltam és sok sikert a hibák „kijavítására".
BooT

Na akkor nézzük tételesen, mindenre választ kapsz. 1. Kikérem magunknak, ez abszurdum, nálunk sosem ér idő elő...

TÜRELMETLENÜL

Szia Guru!
Lenne egy nagy kérdésem, mer unszolásotokra megvettem a WoW-ot meg a Game card-ot. Oszt feltelepítettem(és csak egy fél óra volt!!!:-)). De a főmenüben elkezdi letölteni a patchket. De még mindig nem tok játszani! Muszály letölteni ezeket a cuccokat? Vazze!
Örök tisztelettel:
$zoly-D

Nem, abszolút nem muszály... HANEM MUSZÁJ! Mitől olyan nehéz ez?! (Köszi Zak. – korrnéni)

AZ IZÉ-BAJNOK VISSZATÉR

Holá Brada' !
Azért nem írtam ilyen sok ideig, mert meg akartam fejteni ezt a kérdést:„Ha ma 0 fok van és holnapra kétszer ilyen hideget ígérnek, akkor holnap hány fok lesz?" Ezt a kérdést gondolom sokan ismerik... Elkezdtem kutatásokat végezni... Leírjam mi lett a végeredmény? Biztos? Rendben, Te akartad Zak, itt van: Az elektromagnetikus térerősségkondenzátor az időjárás viszontagságainak megfelelően mikrobuzerációs rezgésbe kezd a kvantumenergia töltésének függvényében, de amennyiben a transzdimenzionális térkapcsoló nem befolyásolja a hőmérő kozekvenciáját, akkor az egyes attribútumok a kulcifikációs hőenergia kapcsoló által sugárzott égéstérbe kerülhetnek, amely a sikertelen BIOS update miatt igen heves reakciót hoz létre a babapiskótával. Tehát rejtély megoldva, béka veletek!
polluter

Elméletedbe ismét egy kis hiba csúszott, ugyanis nem vetted figyelembe a Mátrix kóddal felszorzott Da Vinci kód együtthatója nyomán felszálló füstnek az egyenletre gyakorolt hatását, amit a váci vonalon található talpfaköz átlagának reciprokával csökkentett, és az UV-sugárzás Kékestetőn mért oxymoronjának négyzetével növelt értéke tovább emel, negálva ezzel az egy pohár szódában található buborékok kerületének pijét. Plusz még ott a nyaklepra.

CHRIS

Hy Zak!
Azt írtátok, hogy Chris nyaral ezért ti írjátok meg, hogy mit is fog csinálni a nyáron:18-19 órát WOW-ozik. Na ha nyaral, akkor (hacsak nem WOW táborban van vagy nincs nála laptop) nem WOW-ozhat annyit, mivel anatómiailag ez kizárt. Egyébként, ha annyit WOW-ozna akkor a szemei olyanok lennének, mint a TESCO parkoló, de nem olyan nagy, hanem, olyan retkes. Ettől a mennyei retektől nem látná a monitort. Összefoglalva nem WOW-ozhat annyit.
Davids

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **74.725** 89.670
(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combo, ATI 9600 XT, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **103.650** 124.380
(Gigabyte K8NF-9, Athlon64 3200+, 512 DDR, 160 GB HD, DVD-író, GeF 7600GS, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **136.975** 164.370
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3500+, 1GB/400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-író, GeF 7600GT, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **149.800** 179.760
(ld. Sirius 3, de MSI 945P Neo2F, PentiumD 915 2*2,8G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **218.250** 261.900
(Gigabyte K8N ProSLI, Athlon64/X2 3800+, 1 GB/500 DDR , 250 GB SATA, Pioneer 111D, **GeForce 7900 GT**, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **209.900** 251.880
(ld.Sirius3Max, de MSI 945P Neo2F,PentiumD 945 2*3,4G)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **338.975** 406.770
(Asus M2N32SLI deluxe, **Athlon 64 AM2 X2 4200+**, 2 GB GEIL DDR2/800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 4571 **GeForce 7950 GX2**/1GB,Chieftec 500W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **366.900** 440.280
(ld.Sirius3Ultra, de Gigabyte 965P, CoreDuo E6600 2.4G)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia (notebook 2 év) !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (notebook-ok, hálózat is !), **akciókkal**
7600 GT silent **39.750** 47.700 7900GT **63.400** 76.080
K8NF-9 **14.900** 17.880 GA-965P DS4 **38.500** 46.200
G-Style W511A (15.4" WXGA, PM 1,7, X700, 512M, 60G DVDíró, USB2, 1394, WLAN, Bluetooth) **229.600**

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 940BF **83.325** 99.990 17" 740BF **57.200** 68.640
6ms 19" 970P **102.975** 123.570 17" 770P **71.975** 86.370
Sony 8ms, DVI 19" **59.500** 71.400 17" **45.000** 54.000
I-max (multim.) 19" **44.900** 53.880 17" **35.800** 42.960
Daewoo 17" 8ms , DVI, hangszóró **38.975** 46.764
BenQ 15" 12ms **33.300** 39.960 17" 4ms **47.500** 57.000
LG 19" L1970 HR 2ms, 2000:1, DVI **86.325** 103.590
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

videokártyák, alaplapok akciója 3év garanciával !
Gainward 7950GX2 1GB DDR3 **130.900** 157.080
7900GTGS: 512M **81.600** 97.920 256M **70.500** 84.600
AGP: 7800 GS+ **84.700** 101.640 6800 GS **40.975** 49.170
7600 GT **33.975** 40.770 7600 GS **23.800** 28.560
Asus 7900GTX **110.300** 132.360 7900GT **66.300** 79.560
Core2Duo lapok (3 év gar): MSI P965 NeoF **25.850** 31.020
Abit AB9Pro **32.650** 39.180 Asus P5WD4dlx **47.750** 57.300
HIS X1800GTO **43.100** 51.720 X1900GT **61.350** 73.620
3év garis HD-k **Hitachi:** 160GB/8M **12.200** 14.640
SATA2: 160GB **12.700** 15.240 250GB **16.600** 19.920
Seagate 7200.10 320GB/16MB SATA2 **22.300** 26.760
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ **15.850** 19.020
3500+ **18.375** 22.050 3800+ (512k) **21.975** 26.370
AMD AM2 3500+ **20.700** 24.840 X2 4200+ **40.900** 49.080
PentiumD 915/2.8 **30.750** 36.900 945/3.4 **39.600** 47.520
Core2Duo E6300 **44.800** 53.760 E6600 **72.600** 87.120
Corsair TwinX2 DDR2/800 2*1GB **49.100** 58.920
A-DATA 2 GB kit: 2*1GB/500 MHz **43.700** 52.440
GEIL CL2.5 512/500 **12.725** 15.270 512/550 **18.300** 21.960
DDR2/800 dual kit 1G **21.625** 25.950 2G **43.225** 51.870
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

A Chris már az evolúció olyan fokára ért, amikor mindenféle különösebb gond nélkül képes a napi 19 óra WoW-ra, bárminemű segédeszköz (pl. laptop) nélkül. Hiszen marad további 5 órája alvásra (aminek a fele is elég), az evést harc közben is bármikor megoldja, a mellékhelységekbe történő kirándulásokat pedig a hosszabb griff-utakra időzíti. Kis gyakorlással neked is menni fog, meglátod.

Most egy kis szünet következik, a fene se tud végigírni 3 oldalt egyszerre, indulok az augusztus 20-i tűzijátékra, kisvártatva folytatom...

...ööö, gondolom a legtöbben nézték a híreket, most nekem még kissé intenzív az élmény, hát eléggé pánikos-hisztérikus volt az idei aug. 20. Mindenesetre állítólag volt tűzijáték is. Na folytassuk, majd magamhoz térek közben.

KÖNYVÁRUHÁZ

Hello!
Csak azt szeretném tudni, hogy van-e Warcraft könyv? Azt szívesen elolvasnám. :D Válaszotokat előre is köszönöm.
Süszi

Van Warcraft könyv, méghozzá nem is egy. Nekem négy regény is rémlik, úgyhogy irány a könyvesbolt. Ellenben ha úgy kérdezed, hogy tervezzük-e mi mellékletként Warcraft könyv kiadását (mint anno a Masters of Doomot), akkor a válaszom nem.

GURU PARK

Szia Zak!
Szeretném, hogyha az alábbi mellékelt képet megmutatnád, vagy valahogy eljuttatnád a szomszédba! Ne aggódj, a kép se nem fertőző, se nem rendelkezik egyéb betegséggel! Hogy meg is nézd, miről van szó, elmondom: Egy South Parkos figurákra mintázott Guru team képet készítettem, és gondoltam tetszeni fog az érintetteknek:) (Grathnek nem találtam jó hajat, ahogy Hancunak se...jah és ha bármi sértőt találtok az ábrázolásban, akkor elnézést kérek, nem ez volt vele a célom.)

ÜDV,
Kitsune

Azért néhány dolog még javításra szorul: Hancunak lassan nem is kell haj, Gömböc pedig maximum akkor néz ki így, ha az Elvarázsolt Kastély tükörszobájában belenéz a karcsúsító tükörbe (apropó, kulturális ajánló következik: megújult az Elvarázsolt Kastély, menjetek és nézzétek meg – bár én még emlékszem a régi, leégett verzióra, az volt az igazi).

NOSZTALGIA

Csá Guru!
Találtam egy pontosan egy éves gurut, és átnéztem, mire eszembe jutott hogy vajon melyik volt az első szám, amit megvettem. Kerestem-kerestem, mire megtaláltam. Egy 93-as Guru. De ennek még tényleg csak annyi volt a neve, hogy Guru. Néztem egy darabig, hogy valyon **(Ááá, mit fog szólni ehhez a korrnéni!) (Gratulálok, mert ez után még csak ki se javíthatom... – korrnéni)** ez mi, amikor meglátam a mottótokat, és akkor már biztos voltam benne, hogy ez PC Guru. Tehát, most, és mindörökké mint 13 évvel ezelőtti Gurutokon: A Guru legyen veletek!
The Deanimator

Hi!
Találtam egy régi PC-s magazint, a Guru Gamer-t. Az állt benne, hogy néhány cikkírójuk új újságot készít, a Gurut. Többek közt Hancu és Sasa. Az újságban még Flatlány neve is feltűnt. Így alakult ki a Guru?
Üdv: Gy. Márton

No kérem, a jelek szerint itt felnőtt közben egy generáció, aki nincs tisztában az alapokkal (bár a Guru Gamer nem volt annyira rég, azóta max egy óvodás korosztály nevelődött, de ezt most hagyjuk). Az első levélíró némileg jobban rálát az ügyre, bár a jelek szerint csak a második évfolyamtól követi az eseményeket. Bizony-bizony, immár 14 éve van jelen a Guru (később PC Guru) a hazai piacon NYOMTATOTT formában (úgy amúgy meg még régebben, lassan az ez történt rovatot megtölthetnénk házon belüli eseményekkel). Jövőre – hacsak nem felejtjük el, mint anno a 10. évfordulót vagy a 100. számot – majd rendezünk valami hacacárét a 15 éves fennállásunk tiszteletére.

HORDA

Hejj Ember!
Lényegében egyetlen kérdésem lenne: Miért pont az Alliance? Mi alapján döntötted el? Vagy csak szimplán szép lelkű ifjonc vagy? :) Hát ez lényegében 3 kérdés lett. ;)
No pás, Ziarah az 55ös sámán, avagy az Offal volt hercegnője

Nem tudom, talán személyiségemhez, lelkivilágomhoz, hozzáállásomhoz a Szövetség állt közelebb, és nem az állati Horda. Hiába, nem vagyunk egyformák. Chrisék szobájából valami olyasmit hallok most, hogy „nálunk legalább vér folyik, nem nyál". No hiszen...!

EVOLÚCIÓS RITKASÁG

Én is megnéztem az Uve Boll-féle Bloodrayne-t és szerintem eltalálta a történetet, a szereposztást, sőt a kellékeket is jó helyen és jó időben alkalmazta. Aztán azt mondtátok, túl sok a vér—> próbáltátok már felvágni bármilyen testrészedet? Irtó sok vér képes onnan kijönni, főleg az ütőérből. És asszem ennyit a Bloodrayne filmről.
Köszönettel hű olvasótok és előfizetőtök:
Lucifer

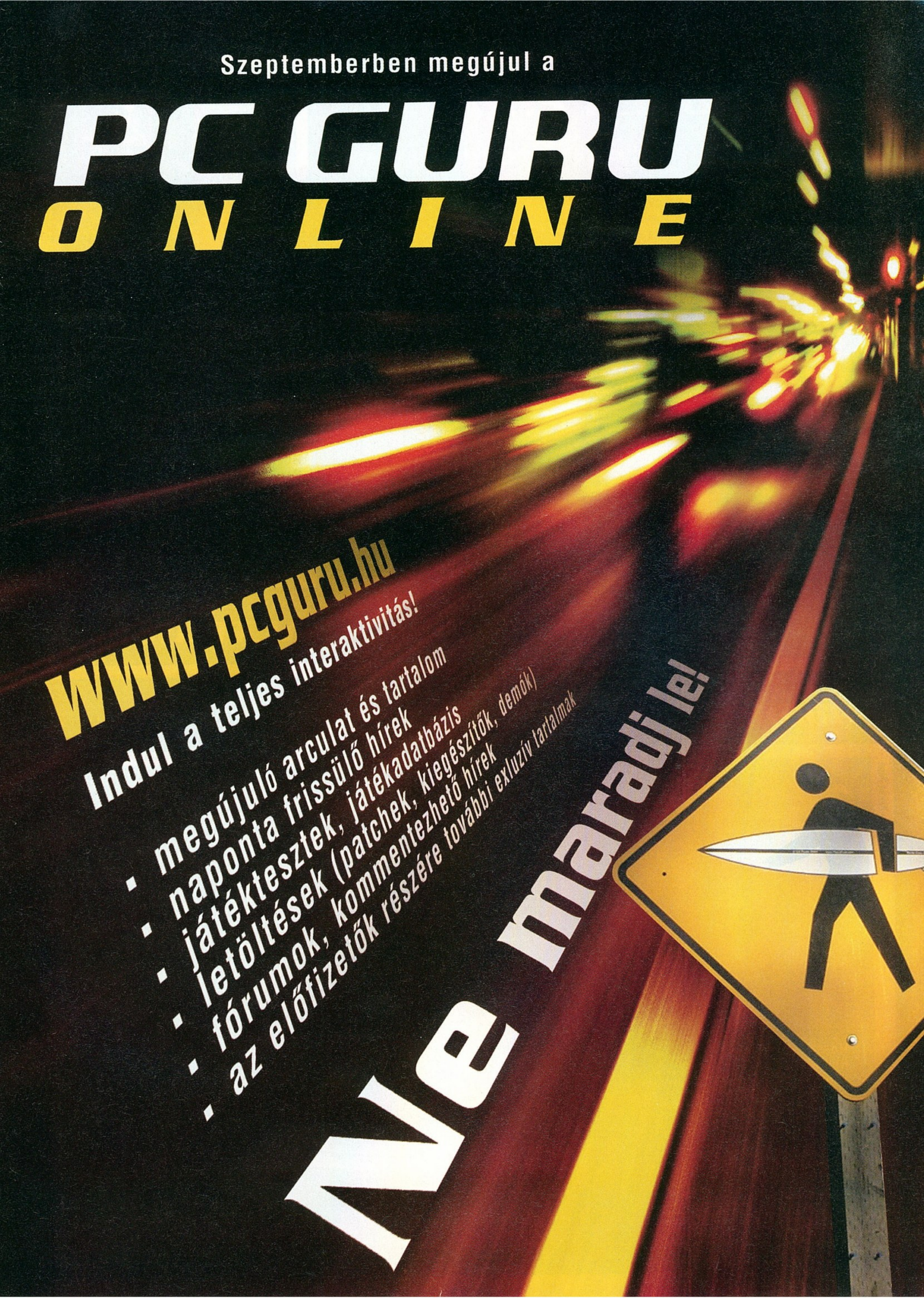
Aktív, Fókusz, Story! Előkerült egy Boll-fogyasztó. Szenzáció, világszám! Egyébként nem, még nem próbáltam meg megcsapolni az ütőeremet, és javaslom te se tedd, ritka evolúciós példány vagy, vigyázz magadra!

A végén ismét csak legújabb kedvenc témámról, a WoW-ról néhány szót: a vadászom a héten elérte a 30-as szintet, bár több ismerősöm egybehangzó állítása szerint valahol 50 körül járhatnék, a belefektetett idő tekintetében, ha egyetlen karakterrel próbálkozom. Én viszont immár 8 bátor kalandort neveltem (akik összesen kb. 120 szintet érnek), mivel muszáj volt kipróbálnom a warriort és a papot is, csak a miheztartás végett. Jövő hónapban már lovagolni (izé, tigriselni) fogok, most viszont kicsavarom a maradék vizet a ruháimból, és megyek aludni. Találkozunk 4 hét múlva! Sziasztok.
Zak
levrov@pcguru.hu

Küzdj meg a Guru teammel!

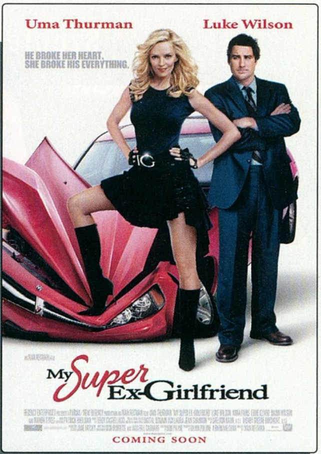
Régi álmunk vált valóra. Úgy két évvel ezelőtt kitaláltuk, hogy minden hónapban egyszer megszervezünk egy olyan kis saját játékshow-t, amire meginvitálunk titeket is. Sajnos ideális hely hiányában ez a havi PC Gurus összejövetel eddig nem valósulhatott meg – a ProGamers Cyber Café magyarországi debütálásával azonban végre meg tudjuk valósítani az elképzeléseinket. Minden egyes Guru-rajongót várunk szeptember 28-án 18 órára a Mammut 1 mozija mellett található Cyber Caféba, ahol amellett, hogy találkozhattok velünk, megküzdhettek ellenünk a legnépszerűbb multiplayer játékokban. Gyertek el, hatalmas buli lesz!

A ProGamersról:
A ProGamers Cyber Café egy Csehországból származó kezdeményezés, amely a távol-keleti internet-kávézók modelljét ötvözte az európai LAN-partik hangulatával. A PG Cyber Cafék népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy Csehországban már hét ilyen kávézó működik, és további 25 klub csatlakozott a PG hálózathoz. A PG Cyber Cafékban rendszeresen rendeznek tornákat, bajnokságokat a legkülönfélébb játékokból, a cseh cybersport scene-ek összefogását pedig az úgynevezett Intercafé tournamentekkel biztosítják. Ilyenkor a különböző városokban található kávézók legjobbjai mérkőzhetnek meg értékes nyereményekért. A ProGamers történetében elsőként Magyarországon nyílik Cyber Café külföldön. Budapesten a Mammut 1 üzletház harmadik emeletén, a Palace Mammut mozi mellett található a 160 négyzetméteres helyiség, amelyben 80 csúcsminőségű számítógép várja a játékra, illetve internetezésre vágyókat.



Szeptemberben megújul a
PC GURU
ONLINE
www.pcguru.hu
Indul a teljes interaktivitás!
· megújuló arculat és tartalom
· naponta frissülő hírek
· játéktesztek, játékadatbázis
· letöltések (patchek, kiegészítők, demók)
· fórumok, kommentezhető hírek
· az előfizetők részére további exluzív tartalmak
Ne maradj le!

A SZUPER EXNŐM



Az elmúlt évek szuperhős dömpingje után nincs abban semmi meglepő, hogy Hollywood, látva a nagyobb és mérsékeltebb sikereket, fogja a képregényekben látható alapszituációt (magát a szuperhős létet), és rajzolt eredeti nélkül lát neki egy-egy hasonló tematikájú alkotásnak. A családi filmek terén már láthattunk ilyen próbálkozást, s Ivan Reitman idén egy merész húzással a romantikus filmekkel házasította a különleges képességekkel rendelkező hősök történetét. A végeredmény meglehetősen felemás, hiszen az alapszituáció, hogy a szuperhősnőt kidobja az aktuális halandó barátja, rengeteg lehetőséget rejt magában, ám mindezt az alkotóknak nem sikerült kiaknázniuk. A főszereplő Uma Thurman élete talán

legrosszabb alakítását nyújtja a filmben, így a nézőt még az sem menti meg, hogy az egyébként rendkívül tehetséges hölgyet figyelheti a vásznon. A másfél órás cselekmény jobbára összecsapott, hol jobb, hol rosszabb poénokból álló fércmunka. A szuper exnőm történetén jól érződik, hogy sokkal többet foglalkoztak a képregényt kifigurázó (főként szexuális tartalmú) poénokkal, mint azzal, hogy egy kerek, jó humorú alkotás kerüljön a vászonra. Bár a lehetőség megvolt, a karakterek mégis kétdimenziósak, a szerelmi szál meglehetősen felszínes és a film befejezése is csupán hümmögést vált ki a nézőből. A szuper exnőm nem nézhetetlen, baráttal/barátnővel könnyen fogyasztható, ám az ember mégis sokkal többet várt ettől a gárdától. Amit kapunk, az egy részleteiben szórakoztató, de összességében középszerű, csalódást okozó mozi, amit a széksorokból történő távozás után szinte azonnal elfelejtünk.

Összegzés: Egy jópofa ötlet kisszerű megoldása, jó képességű színészek csapnivaló játékával.

Hossza ▪ 95 perc
Rendezte ▪ Ivan Reitman
Szereplők ▪ Luke Wilson, Uma Thruman, Anna Faris

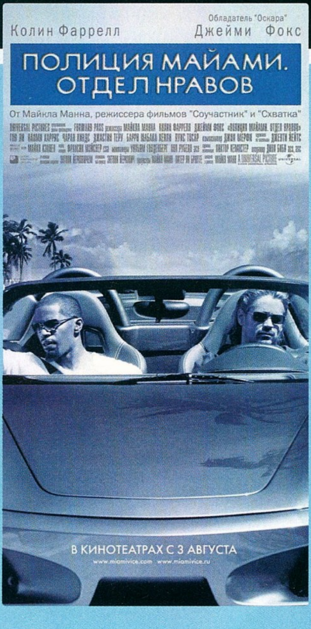
PC Guru Index:

03.05

MIAMI VICE

írta • Birkás Péter

2 évvel a Collateral után Michael Mann ismét a rendezői székbe ült, hogy a nyolcvanas évek egyik kultikus sorozatát adaptálja egész estés mozifilmre. A Halál Zálogában bizonyított Jamie Foxx ismét bekerült Mann csapatába, s a fekete srác mellé Colin Farrell lett az egykoron Don Johnson által játszott karakter új megformálója. A címen, a helyszínen és a zsarupároson túl semmi nem utal azonban az eredetire, a rendező a tőle megszokott alapossággal formálta saját képére az egykori szériát. Mindez elsőre még jól is csengene, azonban a film megtekintése közben önkéntelenül arra a következtetésre jutunk, hogy ezúttal valami nem stimmel. Nem tudni, a bűnügyi filmek mesterének ezúttal mi szabhatott határt, de filmje rettentő kliséktől hemzseg, olykor vontatott, helyenként már-már unalmas. Nem tévedés, a meglehetősen puskaporos alaphelyzetet vizionáló előzetes, és a várt remények ellenében a film nem nagyon kapkodja el a feszültség megteremtését, olyannyira nem, hogy az első valamirevaló akciórészig mintegy másfél órát kell várnunk a moziban. Ez emberes teljesítmény, főleg ha azt vesszük figyelembe, hogy mindeközben a Chuck Norris teljesítményét idéző Colin Farrelt kell szemlélnünk, aki nemcsak pocsékul néz ki, de pocsékul is alakítja a rá szabott szerepet. Reményeink sajnos alaptalanok voltak a Miami Vice-ot illetően, Mann ezúttal elvesztette a fonalat, s a nyárvég nagy dobása helyett az elmúlt időszak egyik legnagyobb filmes baklövését kapjuk tőle.



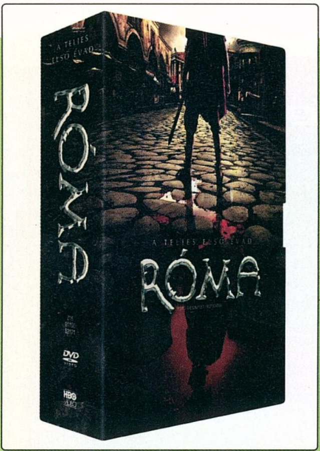
Hossza ▪ 134 perc
Rendezte ▪ Michael Mann
Szereplők ▪ Jamie Foxx, Colin Farrell, Li Gong

PC Guru Index:

03.05

Összegzés: Erőteljes várakozás után hatalmas csalódás, lapos, sablonos történettel és a kritikán aluli Colin Farrellel.

RÓMA



Az idei ősz igencsak kedvező lesz a sorozatok rajongóinak, hiszen számos új széria és az eddig megjelentek folytatásai érkeznek meg a boltokba. Hamarosan a polcokra helyezhetjük a Lostot, a Született feleségeket, jön a Szívek Szállodája, a Kés alatt egy-egy újabb évada, és végre hozzánk is befut a Róma, az HBO lenyűgöző ókori szériája. A tizenkét részt számláló első évad hat lemezen terül el, s akinek első hallásra kevésnek tűnik (mondjuk a 24-hez képest) az éppen tucatnyi epizód, azoknak érdemes tudni, hogy az átlag amerikai tévéfilmekkel ellentétben ezek az epizódok mind hatvan perc hosszúak, hiszen a HBO-n a nagy vízen túl sincs reklám. A Róma a Köztársaság bukását és a Császárság megalakulását, a birodalom felemelkedését meséli el, hihetetlenül (amerikai sorozatoktól szokatlanul) korhűen és brutálisan, két hétköznapi katona szemszögéből. Az alapvető szórakozási értékek mellett azért is érdemes beruházni a lemezgyűjteménybe, mert ezúttal az extrák sem lettek lespórolva a korongokról (ahogy sajnos történt a Lost esetében). Találhatunk itt audiokommentárt, a szereplőket bemutató kisfilmet, jelenetek elemzéseit, és bekukkanthatunk a kulisszák mögé, és még egy ínyenc galéria is vár ránk. Mindezt szerencsére magyar felirat társaságában élvezhetjük, nem kell az angolra hegyeznünk a füleinket. Ugyan a hang csak surround, azért így is kiváló vétel, lévén több mint hatszáz percnyi izgalom vár ránk, olykor a mozifilmeket lekörözö minőségben.

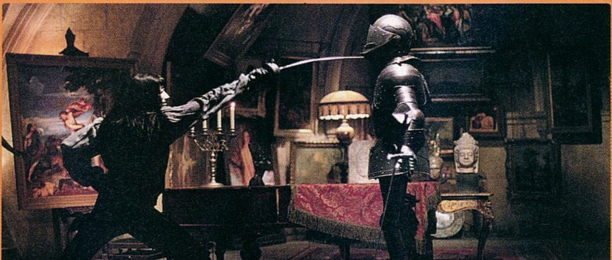
6 lemez
Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ Kevin McKidd, Ray Stevenson, Polly Walker, Kenneth Cranham, Lindsay Duncan, James Purefoy, Ciarán Hinds
Hang ▪ magyar, angol, cseh, lengyel (surround)
Kép ▪ 2.35:1
Felirat ▪ magyar, angol, bolgár, cseh, héber, horvát, lengyel, román, szerb, szlovén, török
DVD Start ▪ Szeptember 19.

PC Guru Index:

05.05

V, MINT VÉRBOSSZÚ

Nincs mit tagadni, a Wachowski testvérek a Mátrix első epizódját követően mást sem tesznek, csak csalódást okoznak. A filmtrilógiává bővített legenda megtépázása után egy kultikus képregényhez nyúltak, Alan Moore, V for Vendettájához, amit saját szülöttjükhöz hasonlóan megfosztottak minden komoly tartalomtól, s egy agyatlan akciófilmet kreáltak belőle, amely végső változatában már nyomokban sem tartalmazza az eredeti erényeit. A magyar fordításban V, mint Vérbosszú címen futó alkotás legnagyobb meglepetése a kopasz Natalie Portman, s összességében nem való másra, csak arra, hogy megtudjuk, a jóléti társadalomban „szenvedő" testvérpár miként képzel el egy diktatúrát. Lássuk be, elég röhejesen. A film DVD kiadása a képregényadaptációktól már megszokott módon, két lemezes változatban realizálódott, az alábbi extrákkal megpakolva: kisfilm az utópia arculatának kialakításáról, egy kis mementó az eredeti Guy Fawkes merénylet kapcsán, az angol újhullámos képregények bemutatása, így készült, és egy kis apró a macskaerő montázsról. Láttunk már jobbat, de azért még így korrekt felhozatal, (csupán a két lemezt spkalljuk hozzá) főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a lemezekről ezúttal sem spórolták le a magyar feliratot. Így összességében, akiknek a film elnyerte a tetszését, azok jól járnak, hiszen az alacsonyra igazított áraknak köszönhetően ez a lemezduó is háromezer forint alatt nyit a kereskedelmi forgalomban.



40 lemez
Rendező ▪ James McTeigue
Szereplők ▪ Natalie Portman, Hugo Weaving, Stephen Rea, John Hurt
Hang ▪ magyar, angol (DD 5.1)
Kép: ▪ 2:40:1
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ Szeptember 12.

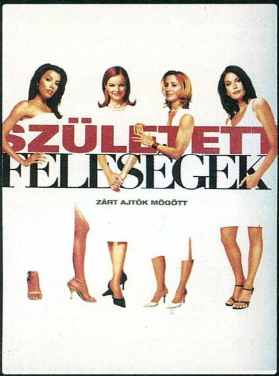
PC Guru Index:

04.05

KÖRMENDI FERENC

Született feleségek
Zárt ajtók mögött

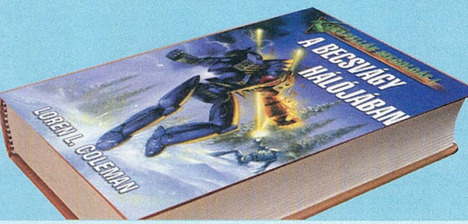
Nyilvánvalóan számtalan olvasónk akad, aki rajong az igényes sorozatokért, és olykor szívesen merül(ne) el a kulisszák mögötti világban. A tavalyi és előreláthatólag az idei ősz is számos kiváló sorozattal kecsegtet, s ezek közül csupán egy a Született Feleségek, melynek második évadja indul útjára hamarosan. Bár a középpontban hölgyek, feleségek állnak, nem tagadhatjuk, hogy egy remek sorozattal van dolgunk, ami egyaránt képes elcsavarni a férfi és női nézők fejét. Ha esetleg eddig lemaradtunk volna róla, akkor örülhetünk, hiszen hamarosan elérhető DVD-n az első évad és az Alexandra Kiadó is gondolt a széria meglévő és leendő rajongóira, hiszen megjelentette a Született Feleségek hivatalos kiadványát, amely elkalauzol minden egyes rejtett zugba. A kivitel ugyan némileg a női magazinok irányvonalát követi, azért nem lehet panasz a kötetre, hiszen tényleg mindenre fény derül belőle. A megszállottaknak ugyan sok újdonságot nem tartogat, de tökéletes ráhangolódás a folytatásra, és kedvcsináló azoknak, akik eddig nem kerültek a feleségek bűvkörébe.



Alexandra Kiadó
PC Guru Index:
04.05

LOREN L. COLEMAN

A becsvágy hálójában

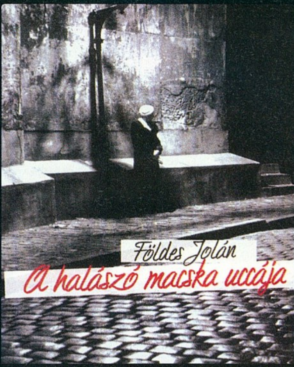


E havi harmadik ajánlónk ismét egy könnyedebb regény, amely egy távoli univerzumba, a Battletech világába vezeti el az olvasót. A becsvágy hálójában a már jól ismert, csatagépekkel terhes konfliktusok közé juttat minket, kiszolgálva a háborús science-fiction iránt támasztott mindenféle igényeket. A középpontban Sun-Tzu Liao, az újjáélesztett Csillagliga Első Nagyura áll, aki uralkodásának utolsó évében bármire képes, hogy elérje azon célját, hogy újra felépítse a Kapellán konföderációt. Tervében kulcsfontosságú szerep jut az őt szolgáló házaknak (Hiritsu, Hustaingi Harcosok), melyek csatamechjeik belsejében bármit képesek megtenni, hogy vezetőjüknek dicsőséget szerezzenek. Loren L. Coleman első magyarul megjelenő regénye egy újabb Battletech sorozatot indít útjára, név szerint a Kapellán megoldást (melynek aktuális kötetünk az első része), ami az elkövetkezendő hónapokban bizonyosan új részekkel bővül majd, jó időre lekötve a sorozatért rajongó olvasókat.

Beholder Kiadó
PC Guru Index:
04.05

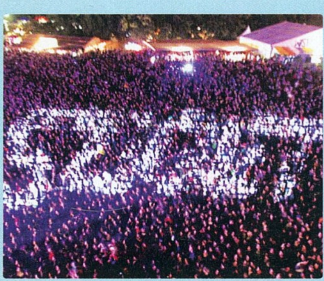
FÖLDES JOLÁN

A halászó macska uccája



Előző számunkban már ejtettünk szót az Agave könyvek új klasszikus sorozatáról, amely a világhíres, ám mégis feledésbe merült magyar irodalmi remekeket (és íróikat) igyekszik újra az olvasók rivaldafényébe helyezni. A korábban bemutatott A budapesti kaland után ismét itt egy igényes külsővel csábító kiadás, amely korában – a harmincas években – tizennyolc nyelvre lett lefordítva, s egymillió példányban kelt el, világszerte. Földes Jolán regénye, A halászó macska uccája Párizsba repít minket, ahol egy külhonba szakadt magyar család éli mindennapjait. Történetük egy évtized hiteles látlelete a harmincas évek szemléletében, annak hangulatát idézve, világát életre keltve. Olykor szívszorító, de mégis kellemes, olvasmányos regény, amely egy család életén keresztül vezet minket végig a nagyvilág történésein. A halászó macska uccája hetven év távlatából is maradandó alkotás, ugyanolyan hatással a mai emberekre, mint annak idején a könyvért rajongók millióira.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05



SZIGET 2006

Kell egy hét együttlét – szólt a Sziget szlogenje néhány évvel ezelőtt, és ismételten bebizonyosodott, hogy ez tényleg így van! Persze nyilván mindenki másképp élte meg az idei egy hetet, biztos volt, akinek nem jöttek be a nagyszínpad koncertjei, vagy a hihetetlenül vegyes társaság, de a PC Guru csapat számára az idei buli fergetegesre sikerült (olyannyira, hogy a pár éve megrögzötten anti-szigetes Hancut is meggyőztük: jövőre neki is ki kell jönnie). Ott tomboltunk a Prodigyn és a Kispálon, Tankcsapdán és a Neón, Placebón és Animán, meg még ki tudja hol... Összefutottunk olvasókkal és cikkírókkal, Stökivel együtt szidtuk a Rasmus gumirockját, Greg5-tel pedig együtt pörögtünk Prodigyn, és persze rengeteget lógtunk a légkondicionált EA-sátor nyugodt mélyén. Innen is köszönjük ez utóbbi helyet, a hatalmas babzsákok és a rengeteg finom itóka rendkívül sokat dobtak a hangulatunkon. Tetszett még a Silent Disco, a rengeteg kedves őrült, no meg a nagybetűs Hangulat!

Jövőre, ugyanitt!

PC Guru Index:

05.05

Pet Shop Boys
Fundamental

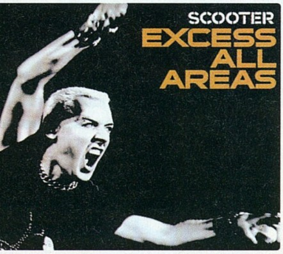
Warner Music

Négyévnyi szünetet követően idén a Pet Shop Boys (akik tiszteletüket tették a Volt Fesztiválon is) új stúdióalbummal jelentkezett, amely a Fundamental címet nyerte a keresztségben. A 2002-es Release mérsékelt sikerét követően a kéttagú csapat némileg összeszedte magát, visszatértek régi producerükhöz, s lemezükkel megmutatták: a Pet Shop Boys nem mutatott még meg mindent zenei repertoárjából. Bár a lemezen a régi hangzás dominál, a Fundamental egyáltalán nem az újramelegítés érzetét hordó számok gyűjteménye. A szintipop nagyágyúi a régi stílusban is képesek újat nyújtani a műfaj szerelmeseinek. Mindezt teszik zeneileg, s a mondanivalóval, ugyanis a korongra felkerült szerzemények nem mellőzik politikát, az egyes dalszövegek bizony igen csípősen fogalmazzák meg a csapat hitvallását. Persze mindezt megfelelő módon, úgy, hogyha kell, figyeljünk rá, s hogyha kell, ne adjanak mást, mint kiváló elektronikus muzsikát, amit az ember szívesen helyez nap, mint nap a lejátszóba.

PC Guru Index:

05.05

CLS Records



Scooter
Excess All Areas

Nincs ezen mit tagadni, a Scooter napjainkra nem csupán egy csapat a világon található megszámlálhatatlan zenei formáció közül, hanem szinte fogalom. Számtalanszor temették már őket, az általuk képviselt zenei műfajjal együtt, ám HP és bandája évről-évre előrukkol valamivel, nevük sosem merül feledésbe, és ha kell, mindig megújulnak, tanúbizonyságát adva, nekik a zenei életben helyük van (bármennyire is tiltakoznak ez ellen egyes szerkesztőségi elemek…). Idén nyáron sincs ez másként, Excess All Areas című lemezükkel egy válogatást nyújtanak a rajongóknak, kellemes kis csokrot az utánozhatatlan hangulatú élő fellépéseikből. A kiadvány külön kerül kiadásra CD-n és dupla DVD-n, s ez utóbbi formátumon a koncert teljes anyaga mellett még számos érdekességet találhatunk: kulisszatitkokat, háttéranyagokat, élményeket a rajongóktól, és a csapat tagjaitól. Ám ezzel még nincs vége, a DVD kiadás második lemezén egy teljes Scooter videógyűjteményt találhatunk, extrákkal, kommentárokkal, werkfilmekkel színesítve a kavalkádot. A rajongók tehát duplán jól járnak, s kézenfekvő, hogy e kiadás számukra igazi kincs, kihagyhatatlan.

PC Guru Index:

05.05

Company of Heroes

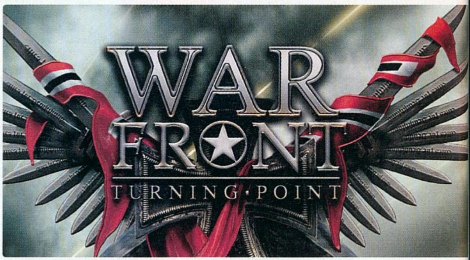
A Homeworld és a Warhammer 40K után újabb zseniálistan ígérkező stratégia érkezik Kanadából, a Relic csapatától. Kicsiny csapatunkat a második világháború poklában kell irányítgatnunk, a rombolható környezetnek és az intelligens ellenfeleknek hála egészen új kihívásokkal szembesülve, no és egészen meghökkentően látványos grafika mellett. Aki kimaradt a nemrég lezajlott multiplayer bétából, most megtudhatja, vajon csak véletlenül akasztotta néhány amerikai magazin már most az Év Játéka címkét a Company of Heroesra...

Paraworld

Nagyjából ezer éve várjuk már a német dinoszauruszos csoda-RTS-t. Az egyedi környezet és a még mai is határozottan látványos grafika mellett volt itt szó már forradalmian új kezelőfelületről, egyedi multiplayer élményről, a különleges környezetet még jobban megbolondító időutazós, alternatív történelmes keretsztoriról, RPG-elemekkel feldobott fejlődésről... Egy hónap múlva magunk is megbizonyosodhatunk afelől, mi az igazság a nagy ívű ígéretek mögött!

War Front: Turning Point

Még egy világháborús stratégia (ráadásul kis hazánkból!), mégis, micsoda különbség! A War Front alternatív világégésében a pergő akcióé, a valóságban sosem létezett szuperfegyvereké a főszerep az olyan ismerős helyszíneken, mint a partraszállás Normandiában vagy Berlin ostroma. A Digital Reality egyik legígéretesebb játéka az ősz egyik nagy meglepetésprogramja lehet – hogy tényleg az lesz-e, kiderül a következő havi Guruból!



Joint Strike Force

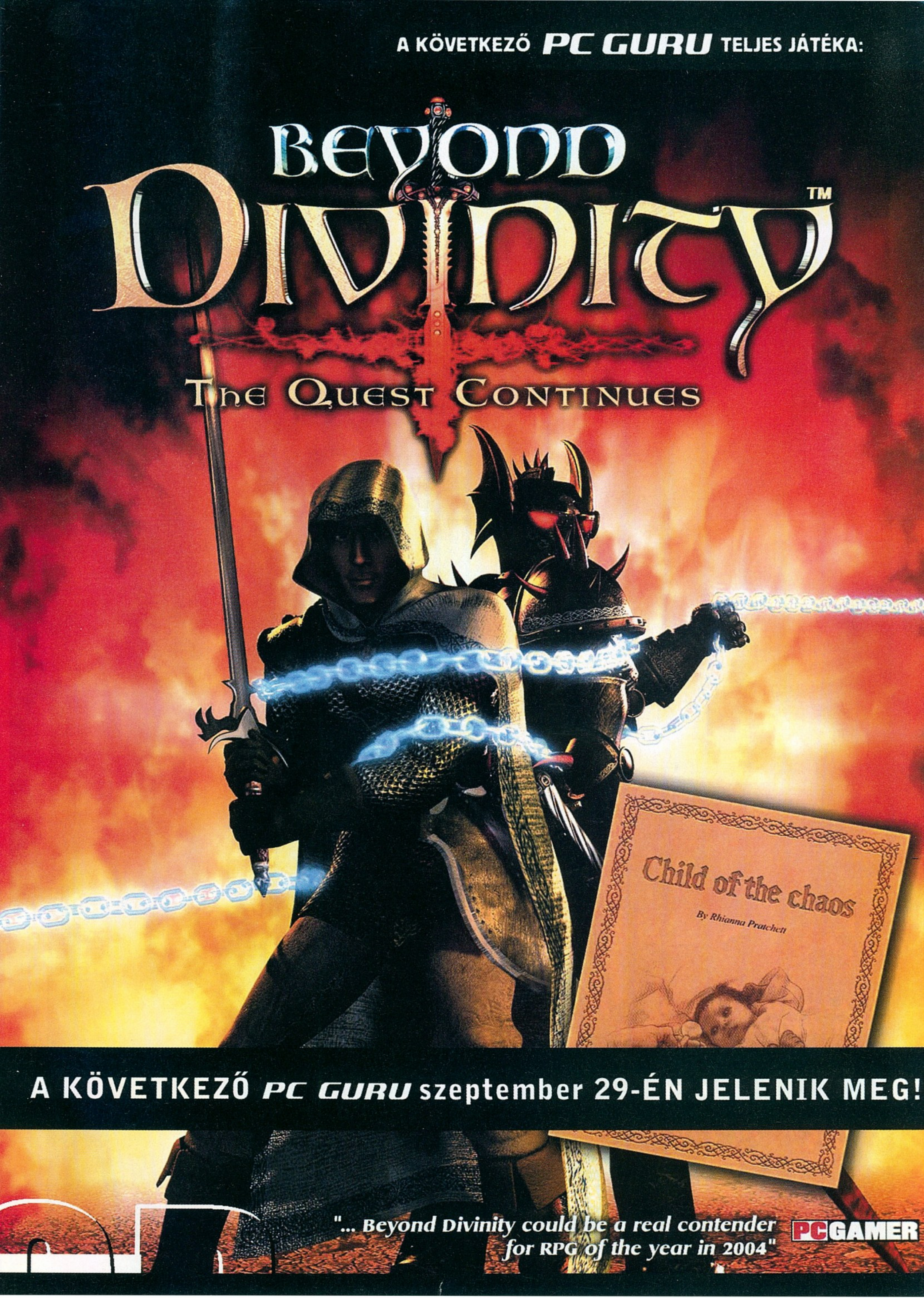
Újabb magyar fejlesztésű RTS (igen, a szeptember ilyen stratégiás hónap lesz...), ami ezúttal a közeljövő háborús övezeteiben teszi próbára a játékosokat. A bétával már kijátszottuk magunkat, és most itt a végleges verzió – kíváncsian várjuk, hogy a jórészt a SWINE és az első Panzers fejlesztőiből álló gárda mit alkotott...

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Beyond Divinity

Jövő hónapban most már biztosan jön az egyszer már beharangozott Beyond Divinity – aki esetleg még mindig nem ismerné ezt a remek Diablo-szerű fantasy akció-RPG-t, annak némi ismétlés: Hősünknek – akinek egy véletlen baleset folytán egy halállovag lelkével kell osztozni a testén – nagyjából 300 küldetésen kell keresztülvergődnie a 600 NPC-vel benépesített világban, mire a Rhianna Pratchett (a híres fantay író Terry Pratchett húga) által írt csavaros történet végére ér. Mindez kellemesen alacsony gépigény, oldott hangulat, humoros szövegek, és teljesen szabad karakterfejlesztési szisztéma mellett a következő PC Guru DVD-mellékletén.

Minimum gépigény: PIII 600, RAM: 256 MB, video 32 MB, 1500 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. szeptember 29-én jelenik meg!


A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
BEYOND DIVINITY™
THE QUEST CONTINUES
Child of the chaos
By Rhianna Pratchett
A KÖVETKEZŐ PC GURU szeptember 29-ÉN JELENIK MEG!
"... Beyond Divinity could be a real contender for RPG of the year in 2004"
PCGAMER

Játékdemók: Call of Juarez / Dark Messiah of Might and Magic / Flight Simulator X / GTR 2 / LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy / Sword of the Stars

Animációk: Caesar IV / Crysis / Elveon / FIFA 07 / Joint Task Force / Just Cause / Medieval 2: Total War / Origin of Species / Pirates of the Caribbean Online / Reservoir Dogs / Theatre of War / Two Worlds / Warhammer: Mark of Chaos / World of Warcraft: Burning Crusade

Javítások: Age of Empires 3 v1.08 / Heroes of Might & Magic 5 v1.02 / Quake 4 v1.3 / Stacked v1.2 / Starcraft v1.14 / Star Wars: Empire at War v1.05 / Titan Quest v1.11 / Wildlife Park 2 v1.04

Mozielőzetesek magyar felirattal: Babel / Borat / Children of Man / Employee of the Month / The Guardian / The Prestige / Teenage Mutant Ninja Turtles

Shareware játékok: Hidden Expedition Titanic / After The End / Boom Ball / Flower Quest / Hammer Heads Deluxe / LEGO Builder Bots / Sky Bubbles Deluxe / The Odyssey Winds of Athena / Treasure Pyramid / Virtual Villagers

Állandó rovataink: Killing Spree! / Autó-szimulátorok / Stratégia / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / Oblivion / PHP Programozás / Photoshop / Repülőgép-szimlátorok / Star Wars / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Command and Conquer 3: Tiberium Wars / Enemy Territory: Quake Wars / Heavenly Sword (3db) / Just Cause / Need for Speed: Carbon / Neverwinter Nights 2 / LotR: BfME 2 - The Rise of the Lich King / Warhammer: Mark of Chaos / Caesar IV (4db) / Civilization IV (6db) / F.E.A.R. (3db) / Rogue Trooper (4db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részletes tartalom az elmúlt számok mellékletéről (Wherelslt Lite programmal)

Képek a kukkolóban: ANNO 1701 / Brian Lara International Cricket 2007 / Collapse / Command & Conquer 3: Tiberium Wars / D.i.R.T. Origin of the Species / LEGO Star Wars 2: the Original Trilogy / LMA Manager 2007 / Outlaw Chopper / Pompolic: Call for Heroes / Rainbow Six Vegas / Space Empires V / The Sims 2 Pets / Two Worlds / UFO: Afterlight

Turkáló: Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.2 Create / DivX 6.2 Play / DivX 6.3 Codec / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / Ati Catalyst 6.x / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot -Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger / LanTalkXP / MSN 7.5 / Skype 2.5 / XFire / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / Wherelslt 3.50 Lite + katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a Wherelslt Lite program mellé

Just Cause
Videó

FIFA 07
Videó

Burning Crusade
Videó

DVD ROM Dupla DVD

6 DEMO
13 VIDEO

teljes játék
ALONE IN THE DARK 4

Lego SW2
A nagy sikerű játék folytatása.
Demó

Dark Messiah of MM
A Half-Life 2 motorjaismét bizonyít
Demó

no. **10**
PC GURU
DVD ROM Dupla DVD

Alone in The Dark: The New Nightmare

Képzeld el, hogy végre te lehetsz a leggyorsabb!

931BF

Képzeld el, hogy eljutsz egy szintre a játékban, ahonnan egyszerűen nem tudsz feljebb lépni. De ekkor kipróbálod a Samsung 931BF TFT-LCD monitort. 2 ms válaszidejének és 2000:1 kontrasztarányának köszönhetően hihetetlenül éles képélményben lesz részed. Mostantól nincs előtted akadály, és megdöntöd minden eddigi rekordodat. A Samsung 931BF TFT-LCD monitorral mindezt nem is olyan nehéz elképzelni. www.samsung.hu

2 ms válaszidő
1600×1200 felbontás
2000:1 kontrasztarány
DVI-csatlakozó

SAMSUNG

HAVI 100 INGYEN SMS
KIHOZZA BELŐLED A PROFIT
NOKIA
Üzenet elküldve
kamerás
Nokia 6070
kártyás csomagban
6 990 Ft
kezdőrészlet + 12 x 2 229 Ft
Új djuice kártyás előfizetéssel hálózaton belül havi 100 SMS-t ingyen küldhetsz az év végéig.
Az SMS ajánlat 2006. 08. 22. és 09.30. között megvásárolt új kártyás előfizetés esetén, 2006. 12. 31-ig érvényes. A készülékajánlat 2006. 08. 22-től a készlet erejéig tart. THM: 33,29%. A részletfizetési lehetőséget a Credigen Bank Zrt. biztosítja a Pannon üzleteiben. A Credigen Bank a hitelbírálat jogát fenntartja. Ez a hirdetés nem minősül a bank részéről nyilvános tájékoztatónak és ajánlattételnek. A készülék csak Pannon SIM-kártyával használható. A készülék kijelzőjén látható kép illusztráció. További információ, valamint részletes tájékoztatás a hitelről az üzletekben és honlapunkon található. Telefonos ügyfélszolgálat: 1220.
www.djuice.hu
Élj vele
djuice®